Apple Cinema Display

O maior monitor plano do mundo

Transforme seu Mac em uma mesa de som

Aprenda a mixar suas músicas em casa

Minilab digital
Revele qualquer coisa como se fosse foto

Softwares para a molecada

Poupe tempo!
74 atalhos de teclado

Os melhores sites de ícones

As Cartas Não Mentem

Pisada na bola

A Macmania deveria instruir melhor seus leitores. Na última revista, um leitor enviou uma carta pedindo ajuda pra conectar dois Performas 5215, sendo que um deles estava com o modem queimado. A revista orientou o coitado a comprar duas placas de rede Ethernet da Encore. Ocorre que as placas referidas são PCI e o 5215 não tem slot PCI. A solução seria adquirir placas Ethernet para Performa, que vão instaladas no slot de comunicação, no lugar do modem, ou conectar os Macs via serial.
No restante, a revista continua muito boa, somente é necessário tomar mais cuidado com as mancadinhas.

Edson Dutra
edy@macbbs.com.br

Valeu o puxão de orelha. Confundimos o 5215 com o 5500. A saída pelo serial não adianta porque o leitor queria conectar seu Performa com um iMac, que só possui Ethernet. A melhor solução mesmo é comprar uma placa Ethernet para o Performa. Na AppleStore1 (0800-550052) ela está saindo por R$ 210.

Índice

Socorro!!!

Sou fotógrafo e precisava de um equipamento para escanear fotos com muita qualidade e transmiti-las para os jornais e revistas em que trabalho. O pessoal das editoras me indicou logo um computador Mac e um scanner Nikon (foi unânime!), dizendo ser o que havia de melhor! Fui conferir, e era mesmo! Pedi a um amigo que viajaria para que comprasse um PowerBook G3 400. Comprei também, de uma empresa paulista, um scanner LS2000 da Nikon. Só top de linha!
Mas aí... surpresa!!!
Ao telefone, meu amigo (que não saca nada de informática) diz não ter comprado o 333 nem o 400, e sim uma outra máquina muito melhor, tendo ainda economizado US$ 500! Indicação dada por seu mais novo melhor amigo, o vendedor! Antes que eu pudesse me recompor da notícia bombástica... tum tum tum! Cai a ligação. Depois de cinco dias de insônia e elocubrações fantásticas ("Deve ser um Samsung..." ou "Deve ser um Sung-Sung..." ou ainda "Não deve ser nem Sung..."), meu telefone toca...
"Sou eu, seu amigo! Queria te dizer que a viagem foi ótima: mulheres, shows, bares... Ah!! Pegaram seu computador na alfândega, mas deu tudo certo! Foi só pagar a taxa e pronto. Depois te dou tudo por escrito! Vou mandar entregar a máquina aí."
Peguei minha 765 da gaveta, dei um brilho e esperei o portador chegar! Horas depois, eu e a caixa trocávamos olhares desconfiados... Com as mãos suadas e trêmulas, desembrulhando o "Alien", vi o primeiro sinal de que poderia haver vida inteligente dentro desse meu amigo (sem viadagem)! O cara havia mesmo comprado um Mac! Um PowerBook G3 500 MHz! PowerBook de 500 MHz?! Isso nem existia! Ele comprou no dia em que essas máquinas chegaram nas lojas. Nem havia a página dele no site da Apple. Uma grande compra! E ainda economizou 500 pratas!!! Que amigo... Só que isso me deixou com o seguinte problema... O PowerBook 500 não vem com SCSI. Metade das pessoas a quem pergunto diz que a solução para ligar o scanner seria um cabo USB-SCSI; a outra metade diz que não, que esses equipamentos são incompatíveis. Como fazê-los funcionar? Terei algum tipo de perda no potencial desses equipamentos? Infelizmente, para esse scanner, os adaptadores da Xircom não servem. Gostaria de saber por que, e se há uma outra maneira de eu conectá-lo ao PowerBook. Será que terei de trocar de equipamento? Existe outro scanner com essa mesma qualidade, que seja USB?

Anderson Christian
elainehazin@uol.com.br

A Xircom (ex-Entrega) tem ótimos produtos. Veja a lista de compatibilidade dos cabos deles. Se o seu não estiver lá, o jeito vai ser levar o PB e o scanner na AppleStore e experimentar o cabo antes de comprar.

Download do Explorer 5

Tenho um iMac 350 e fui baixar o IE 5 com o IE 4.5. Após mais de uma hora na madruga, o dito cujo baixou, gerando um "Microsoft Internet Explorer 5.smi" na minha pasta de downloads. O problema é que, ao duplo-clicar no malfadado, nada aconteceu além da mensagem de que o IE não conseguia abrir o arquivo. Mas não era para ser "self-mounting"? Fui no Get Info e descobri que, apesar do sufixo .smi, ele está como "IE document". Como faço para abrir aquela coisa? Ainda é possível, ou terei que fazer outro download?

Magno
c_magno@uol.com.br

Se o ícone do arquivo é aquele do Explorer com uma barrinha do lado, o programa não baixou completamente. Abra o Download Manager, clique no nome do programa e depois no botão Reload. Com sorte, ele vai continuar o download de onde parou.

Maçã podre 2

Em primeiro lugar, quero agradecer por terem publicado minha carta. Lembro que vocês também publicaram a outra que narra a saga do Performa 6360. Mas, sinceramente, vocês realmente acreditam que haja problemas com minha instalação elétrica? Antecipo-lhes que não. Somos uma família que trabalha toda com computação já há alguns anos e sempre cuidamos da instalação elétrica: cabeamento em conduítes, tomadas separadas, estabilizadores, no-break e rede elétrica aterrada. Tudo testado com multímetros e montado por um bom técnico. E aqui nesta casa, onde tive problemas com o iMac, fiquei três semanas com um G3 bege sem ter nenhum problema. No caso do Performa 6360, eu morava em um outro endereço. Temos é que parar de idolatrar a nossa tão amada Apple (e nós amamos mesmo!) e começar a puxar algumas orelhas a fim de que ela cresça forte, saudável e com boas maneiras, sabendo respeitar os outros, pedir desculpas e pagar pelas encrencas em que se mete. Afinal, respeito é bom e todo mundo gosta.

Marcello Correia
marcellocorreia@mac.com

Com certeza, gostaríamos de ter uma Apple forte, saudável, de orelhas vermelhas e compridas. Mas não podemos esquecer que problemas de qualidade afetam qualquer indústria, principalmente de eletrônicos. Quem nunca teve problemas com TVs ou aparelhos de som, que atire a primeira pedra...

Upgrade no Performa

Tenho um Performa 6230CD de 75 MHz. Gostaria de acelerá-lo para um processador G3. Tem como?

Fernando Lorenz - Bragança Paulista/SP
fernandolorenz@intermega.com.br

Não. O máximo que você pode fazer para acelerá-lo é colocar mais memória e um disco SCSI externo.

Emulador de terminal

Existe algum emulador de terminal para Macintosh que suporte VT100?

Caio Ferrari
caioferrari@super11.net

Você pode usar o venerável shareware Zterm ou o módulo de comunicações do ClarisWorks/AppleWorks 5.

Get Info

Editor: *Heinar Maracy*
Editores de Arte: *Tony de Marco e Mario AV*
Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Jean Boëchat, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Muti Randolph, Oswaldo Bueno, Rainer Brockerhoff, Ricardo Tannus*
Gerência de Produção: *Egly Dejulio*
Gerência Comercial: *Francisco Zito*
Contato: *Kátia Regina Machado*
Assinaturas: *S&A Marketing Direto e Editorial, Fone: 11-3641-1400*
Gerência Administrativa: *Clécia de Paula*
Fotógrafos: *Andréx, Clicio, J.C. França, Marcos Bianchi, Ricardo Teles*
Capa: *Foto: Andréx Logotipo: Mario AV*
Redatores: *Flávia D'Angelo, Márcio Nigro, Sérgio Miranda*
Assistentes de Arte: *Bruno Doiche, Felipe Fatarelli, Marcio Shimabukuro*
Revisor: *Alessandro Lima*
Colaboradores: *Alberto Alerigi Jr., Ale Moraes, Bruno Mortara, Carlos Eduardo Witte, Carlos Ximenes, Cláudia Tenório, Céllus, Daniel de Oliveira, David Drew Zingg, Dimitri Lee, Douglas Fernandes, Fabiana Caso, Fargas, Gian Andrea Zelada, Gil Barbara, J.C.França, João Velho, Luis Carlos Zardo, Luiz F. Dias, Marcello Gaú, Mario Jorge Passos, Maurício L. Sadicoff, Néria Dejulio, Renata Aquino, Ricardo Cavallini, Ricardo Serpa, Roberta Zouain, Roberto Conti, Rodrigo Martin, Tom B.*
Fotolitos: *Postscript*
Impressão: *Vox*
Distribuição exclusiva para o Brasil: *Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. – Rua Teodoro da Silva, 577 – CEP 20560-000 – Rio de Janeiro – RJ – Fone 21-575-7766*

Find...

***Macmania** é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda. Rua Itatins, 95 – Aclimação CEP 01533-040 – São Paulo/SP Fone/fax: 11-253-0665*

Mande suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações para os nossos emails:
editor@macmania.com.br
marketing@macmania.com.br
assinatura@macmania.com.br

Macmania na Web:
www.macmania.com.br

DNS ou não, eis a questão

Sou leitor de vocês desde que adquiri meu Performa 6230 (ou seja, há muito tempo!). Suas reportagens sempre tiraram dúvidas, e sou tão viciado em Macintosh quanto em Macmania (uma dupla inseparável, ao menos no Brasil). Estou com algumas dúvidas de DNS (no OS 8.6):

1) No painel TCP/IP, existem dois campos, na parte de baixo. Qual deles é o primário e qual deles o secundário? É na ordem?

2) O que ocorre se eles forem invertidos?

3) Onde colocar o DNS quando só fornecem um número (Super11)?

4) Utilizo as conexões da iG, Super11 e Tutopia pelo Control Strip. O DNS (painel TCP/IP) não muda junto com a configuração do Remote Access. Fazê-lo manualmente é um porre! O que ocorre se utilizar DNSs trocados?

5) Utilizar iCab Preview, ICQ (Alpha 1.9), MacAmp Lite ou GrayAmp e GeoPort (conexão Internet) juntos é pedir para travar meu Performa com 48 de RAM. Desliguei aquele 1 MB de memória virtual que fica por default, e melhorou um pouco. Gostaria de saber se trocar o GeoPort por um modem ajudaria pouco, médio, ou bastante.

6) Curiosidade: por que alguns programas antigos continuam com menus brancos, e outros automaticamente ficaram cinzas?

7) Na matéria sobre o iTools (edição 68), Mac.com, vocês dizem que o email pode ser redirecionado. Como fazê-lo?

Vitorio Machado Delage
macuserbr@Mac.com

1) O Campo de endereços DNS é um só. Aquele maiorzinho escrito "Name server addr:". Leia mais sobre como configurar o DNS na Macmania nº56.

2) Se você colocar os dois no campo certo, não vai acontecer muita coisa. O Mac só vai procurar os DNS na ordem invertida, e sua conexão pode ficar mais lenta.

3) Lá mesmo.

4) É bem provável que a conexão role sem problemas, principalmente se você estiver usando uma versão recente do Open Transport. A função do DNS é fazer seu Mac encontrar um endereço IP seguro para "se achar" na Internet. O do seu provedor é o melhor para isso, mas outros também podem cumprir essa função, mais lentamente. Experimente deixar o DNS em branco e veja o que acontece. Na pior das hipóteses, você vai se conectar, mas seu browser não vai encontrar página alguma. Aí você vai ter de mudar os números do TCP/IP. Dica: use o Configurations ⌘K

5) Ajuda bastante. Aumentar a memória RAM também.

6) Programadores preguiçosos.

7) É simples: basta fazer o login no iTools normalmente e, quando aparecer a tela principal com todos os serviços oferecidos, clique no ícone "Go" no campo do Mac.com e você verá a opção Forward Email.

É do Brasil

Aproveitando a notícia do lançamento do primeiro selo com o iMac *(Mac na Mídia – Macmania 70)*, estou enviando um selo postal brasileiro lançado em 1995, comemorando os 170 anos do Diário de Pernambuco. Acho que esse é o primeiro selo nacional a estampar a imagem de um Mac, no caso, um Performa 630CD de minha propriedade.

Jô Oliveira
Brasília/DF
todor@tba.com.br

SimCity para Mac

Existe alguma versão de SimCity para Macintosh? Onde posso encontrá-la?

Holden Caulfield
grunge@miranet.com.br

Você pode encontrar o SimCity 3000 da Maxis na maioria das revendas Apple voltadas ao consumidor. Há uma lista delas nesta edição.

Bomba do leitor

Eu estava trabalhando no meu Performa 6360 quando de repente... aconteceu este pau federal.

Alexandre Moreira Martins six_colors@uol.com.br

Onde tudo começou

Primeiramente, gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho e pela qualidade excepcional da revista. Infelizmente ainda não sou usuária de Mac, mas gosto muito de ler sobre os computadores da Apple. Onde posso encontrar mais informações sobre a história do Mac OS?

Aline
ravna@sti.com.br

Tente o site www.apple-history.com. Lá você encontra um bom material sobre os primórdios da Apple, da garagem dos Jobs até os dias atuais.

Macs clássicos

Parabéns pela matéria sobre os Macs clássicos. Eu comprei em Santa Efigênia (rua de eletrônicos de São Paulo) um Classic II por apenas R$ 30, acredite! Agora vocês podem me perguntar: pra quê? A resposta está na matéria: por simples paixão pela maçã, para ter uma relíquia, tal como um carro antigo ou coisa parecida... Mas por que estou entrando em contato com vocês? É por que ele está com a placa-mãe danificada, e eu quero muito restaurar aquela maravilha de máquina (perdoem a babação). Apelo pela revista àqueles que possuem um desses parado ou quebrado, para que me vendam, a fim de que eu possa restaurar essa obra de arte (agora eu abusei)!

Alonir Soares Vieira Junior
asvj@uol.com.br

OK. Tá dado o recado. Doadores de Macs velhos, entrem em contato com o Alonir!

Queimando CD de PC

Sempre tive vontade de entrar em contato com vocês, que me salvaram muitas e muitas vezes... Tenho um CD-RW da Yamaha modelo CRW 8424SX que veio com o Toast 4.0.1.1 OEM. Quando fui gravar um CD, achei que ele gravaria automaticamente no formato ISO 9660, mas não o fez... Só fui descobrir quando os meus alunos me disseram que não conseguiram gravar o demo do VectorWorks nos PCs deles... Sei que a versão 3 tem a opção de gravar em ISO, mas onde posso encontrar essa opção na minha versão?

Carlos
Campinas/SP
archi.d@terra.com.br

A versão OEM do Toast, aquela que vem junto com gravadores de CD, não tem todas as funções da versão Full. Confira com o fabricante para ver se você tem direito a um desconto no upgrade para a versão completa.

Como evitar vírus?

Esse novo vírus "I Love You" pega em Mac? Como faço para evitá-lo?

Cicero
Brasília/DF
cicero.oi@ig.com.br

Não pega, pode ficar tranquilo. O "I Love You" se aproveita de um bug (ou será feature?) do MS Outlook de Windows, que executa automaticamente qualquer código em Visual Basic que apaga dados no disco do usuário. Felizmente, essa capacidade não existe no Outlook Express do Mac. (Quem sabe na próxima versão…)

Trancos estranhos...

Eu tenho um iMac DV novinho em folha e ultimamente tenho notado algo estranho. Tudo começou com o Flash Player 4. Qualquer animação que rolasse nele ia com uns tranquinhos, como se meu Macintosh fosse um Mac Classic. Mas ao mexer o mouse ou o teclado, badabim!!! a animação rolava belezinha... Bom, até aí achei que fosse do Flash, mas recentemente me deparei com estes problema na maioria dos meus aplicativos que rodavam qualquer tipo de animação (como aqueles carinhas girando no ICQ). Até o Star Wars Racer ficou assim! O SoundJam também.

A princípio achei que fosse a memória virtual; mas, para minha angústia, não era. Será que é o QuickTime 4.1.2?

Bruno T. de Renzo
zebruno@hiway.com.br

A única dica que podemos dar é: tente desfragmentar seu disco, com um programa como o Norton Speed Disk. Às vezes, a fragmentação excessiva pode comprometer a performance do seu disco.

Fim do Scotch bug

Lembra da dica do Mario Jorge: desligar a extensão ATI Graphics Accelerator para o Mac voltar ao normal *(ver Bomba do leitor da Macmania 68)*? Não funcionou. Também não era RAM. O problema foi resolvido com a troca da fonte. Por razões ignotas, a fonte causava o "Scotch bug". Trocada a fonte, o problema desapareceu. E só.

Dá pra entender? Não informei antes porque a fonte demorou muito pra chegar e eu queria ter certeza.

Ulisses Moraes
ulicelia@netsite.com.br

Sim, dá pra entender. Quando se eliminam todas as possibilidades de problemas de software, o culpado tem que ser o hardware. Sherlock Holmes, se estivesse vivo, hoje seria dono de assistência técnica.

Capturando bombas

Como faço para transformar em imagem uma janela ou tela do meu sistema, assim como na "Bomba do leitor"?

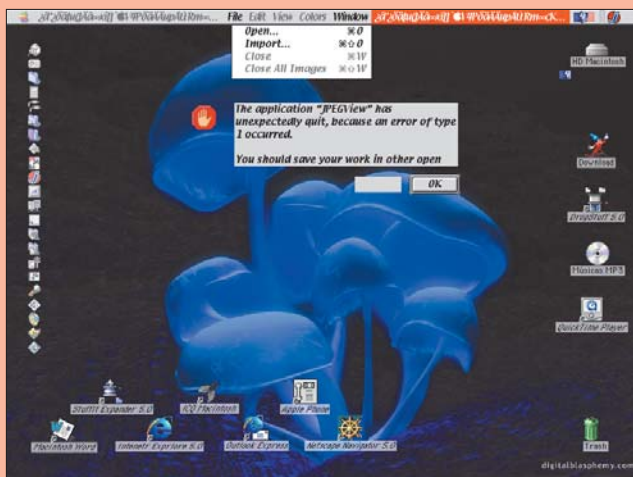
Celso Bock
celsobock@futurecom.com.br

Fazendo um screenshot. Veja os comandos para isso no Bê-a-Bá desta edição.

Workshop Macmania

Gostaria de parabenizar vocês pelo tutorial de criação do Space Invaders através do Lingo. Estou começando a usar o Director, e a parte em que sinto mais dificuldade é a programação. Comprei essa edição da Macmania por causa da matéria e não me arrependi. Espero que a Macmania continue dando espaço a ela nas próximas edições. Se possível, gostaria de saber onde encontro literatura sobre Lingo que use a mesma abordagem prática e clara.

Marcio M. Rodrigues
marciomr@bridge.com.br

Com a mesma abordagem da Macmania, vai ser difícil; mas existem vários livros sobre Lingo no mercado. Consulte a livraria Tempo Real (www.temporeal.com.br), especializada em livros de informática.

O Mac na mídia

MACMANIA NA MÍDIA

Entre calcinhas, lambidas, lésbicas, suruba e outros links suspeitos, algo parece familiar. Mas essa gatinha saindo do computador não é a capa da Macmania nº 26? Pois é, o site pornô Tudo Nu pirateou, na cara dura, a revista de informática mais gostosa do Brasil. Tudo bem, a URL deles é do balaco: www.tudo.nu

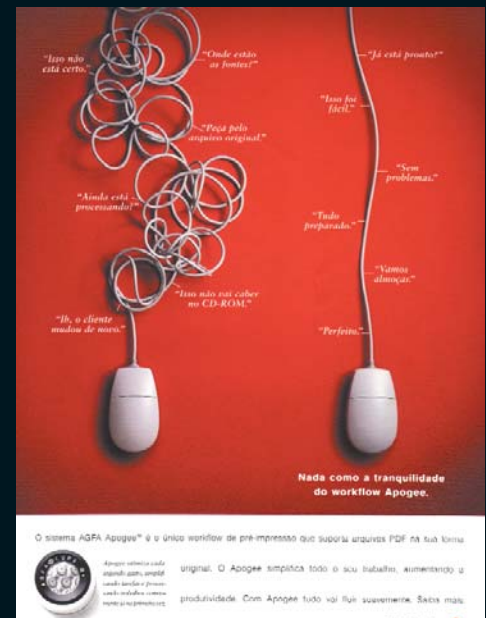
DÁ-LHE BRASIL!

Nosso ilustre assinante Jô Oliveira (ver seção de cartas) nos mostra que já em 1995 o Macintosh frequentava as agências dos Correios.

O WORKFLOW DO PDF (HEIN?)

A Agfa sabe muito bem que, quando se fala de pré-impressão, o Macintosh arrasa o Windows. Nada mais lógico que usar algo que todo dono de bureau reconhece de prima, o mouse arredondado de um só botão. Falando nele, onde eu compro esse mouse com fio quilométrico?

ONCE UPON A TIME

Larry Ellison, o dono da Oracle, ofuscando Bill Gates como o homem mais rico do mundo? O ilustrador da revista Time não teve dúvidas e tascou umas janelas de Mac para dar um ar cyber ao desenho. Ficou duplamente engraçado.

JORNAL iMACIONAL

O visual Aqua chegou ao horário nobre da Rede Globo. A mesa de William Bonner e Fátima Bernardes no Jornal Nacional traz a cor azul esverdeada e aquelas transparências tão familiares aos que possuem um iMac ou já viram a próxima encarnação do nosso sistema operacional. Mais uma prova que o design matador dos produtos da Apple transcende a informática e está influenciando deus e todo mundo.

Tony de Marco

... HORA DE DESATIVAR A MEMÓRIA VIRTUAL.
!
LAERTE

ME AJUDA, ADILSON! NÃO SEI MAIS O QUE FAZER!! O SAVE NÃO SAVE, O ENTER NÃO ENTER E AS PREFERENCES NÃO PREFEREM!!
KLK! KLK!
LIGAR PRA ONDE?? PUXA, OBRIGADO!!
RISK RISK RISK
TIC TIC TIC TIC
C.V.V. BOA NOITE.
LAERTE

VOCÊ LEVA A SÉRIO ESSA COISA DE PIRÂMIDE, HUGO?
SUPER A SÉRIO, BETH!
VEJA: ESTA MAÇÃ ESTAVA ÀS PORTAS DA PODRIDÃO!
A PIRÂMIDE A REENERGIZOU DE VOLTA À VIDA!
E NÃO É SÓ COM MAÇÃ!
ESTOU USANDO A PIRÂMIDE NO COMPIÚTER!

LAERTE

Mac OS X Todos a bordo!

Apple conclama desenvolvedores a converterem seus programas para o novo sistema

AQUA Bastou Steve Jobs anunciar a data oficial de lançamento do Mac OS X para as ações da Apple caírem 13% em uma semana. Diante de mais de 3.700 desenvolvedores na WWDC (Worldwide Developers Conference), Steve Jobs foi categórico: a versão final do novo sistema só deve chegar às prateleiras no ano que vem.

Mas quem quiser experimentar o OS X poderá fazê-lo dentro de alguns meses. Pela primeira vez na sua história, em meados deste ano, a Apple disponibilizará um beta público de seu novo sistema operacional.

Ou seja, foi mais uma mudança de nomenclatura em relação ao que havia sido anunciado em janeiro do que um real atraso do lançamento. Mas vá convencer Wall Street disso.

Na prática, pouca coisa mudou. No começo do ano, Jobs havia previsto a versão 1.0 (ou melhor, 10.0) para o segundo semestre de 2000 e máquinas com o Mac OS X pré-instalado no primeiro semestre de 2001. Agora vamos ter um beta público (que os mais afoitos vão instalar imediatamente) e uma versão final em janeiro, para quem não quer ser boi de piranha.

Mais parecido com o 9

A notícia realmente importante da WWDC foi que a Apple distribuiu aos desenvolvedores uma versão muito mais bem acabada do sistema. Agora eles têm praticamente tudo o que é necessário para começar a fazer programas para o Mac OS X. O DP4 (Developer Preview 4), como é chamado, traz também novidades na interface do sistema, o Aqua, como a reformulação do Dock e um Finder com um visual mais parecido com o tradicional. As mudanças provaram que a Apple está ouvindo as reclamações dos usuários em relação às mudanças radicais no novo sistema, fazendo a opção pelo beta público ser ainda mais sensata. No DP4 (ao contrário do DP3) é possível colocar ícones de discos no desktop e desabilitar a barra de botões de uma janela do Finder. O Dock está mais organizado: programas ficam do lado esquerdo, atalhos e janelas no direito.

Para eliminar um alias do novo Dock, basta arrastá-lo para fora e ele some numa nuvenzinha de fumaça – um efeito reminiscente do Newton

O trem está de partida

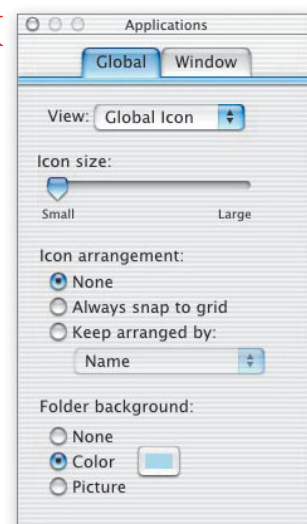
No CD do DP4 também foi entregue uma versão do Internet Explorer 5 totalmente "carbonizada" (adaptada para o Carbon, a API compartilhada entre o Mac OS 9 e o X).

Durante o evento foram mostrados programas como Palm Desktop, Adobe InDesign 1.5, FreeHand 9 e QuarkXPress rodando no X, provando que não faltarão programas compatíveis com o novo sistema. A Apple chegou até a estimular os desenvolvedores a instalar o DP4 em suas máquinas de trabalho, afirmando que todos os programadores do Mac OS X estão fazendo isso.

Ao final da apresentação, Jobs sintetizou em uma metáfora ferroviária a importância do Mac OS X para a Apple. "É a coisa mais importante que estamos fazendo na Apple. Está no prazo, como foi mostrado hoje. Há um CD-ROM nas suas mãos, completo, do ponto de vista do desenvolvedor. Não há mais motivo para desculpas. Não tem sido fácil trabalhar com nossos previews anteriores, mas agora não há nenhuma razão para não desenvolver no Mac OS X. Vocês devem portar seus programas do 9 para o X imediatamente, porque o trem está saindo da estação."

9

X

O Aqua revisado continua lindão, mas não é mais tão gigante quando comparado ao Mac OS atual. Compare os elementos similares nas duas telas. A última opção da tela de preferência do Aqua significa que você pode colocar imagens de fundo nas janelas do Finder

Novidades da WWDC

Novo QuickTime

Prevista para o meio do ano, a nova versão do QuickTime (não-oficialmente chamada de 5) trará suporte para codificar MPEG-1 (a base do MP3), MPEG-2 (formato dos filmes DVD) e Flash 4. O codec QDesign será compatível com o Velocity Engine, codificando músicas três vezes mais rápido nos G4. O QuickTime VR poderá mostrar cenas panorâmicas em 180 graus na vertical, além dos 360 na horizontal, o que a Apple chama de "QuickTime cúbico".

Maya para Mac!

O mais famoso software de computação gráfica, o Maya da Alias Wavefront, finalmente sairá numa versão para Mac, compatível com o X. Esse anúncio estava sendo aguardado pela grande maioria dos macmaníacos que trabalham com vídeo digital. Já começaram os rumores de que a Lucasfilm está trocando suas Silicons por G4 rodando um beta do Maya. Além da Wavefront, mais 200 outras empresas de software já estão trabalhando para lançar versões compatíveis de seus produtos para o Mac OS X, entre elas a Adobe, Avid, Epson, HP, FileMaker, Macromedia e Microsoft.

O hiper-mega-cabuloso visual do QuickTime para Mac OS X

Sem botões

Com botões

Você não terá mais que aturar a botoneira do Finder em todas as janelas. A outra novidade é que os três novos botõezinhos à direita servem para mudar entre os modos de visualização

WebObjects

A poderosa ferramenta de desenvolvimento de sites dinâmicos da Apple teve seu preço drasticamente reduzido. Sua licença de uso ilimitado foi reduzida de US$ 50 mil para US$ 699! O WebObjects 5 deve sair até o final do ano e será totalmente baseado em Java, permitindo a criação de aplicativos capazes de rodar em qualquer servidor. O WebObjects é utilizado atualmente em grandes sites de e-commerce, como o da AppleStore e, no Brasil, o das Lojas Americanas. "Ficamos muito contentes com a decisão", disse Oswaldo Bueno, gerente de desenvolvimento da loja Web das Americanas, que investiram US$ 70 mil em uma licença do WebObjects. "Nosso investimento já se pagou e agora o update vai ficar muito mais barato. Mas a grande vantagem é que vão surgir mais desenvolvedores trabalhando com WebObjects, o que facilitará a contratação de fornecedores de aplicativos".

G4 multiprocessado

A Apple apresentou aos desenvolvedores da WWDC o protótipo de um G4 multiprocessado com o Mac OS X instalado e rodando a todo o vapor. O teste serviu para mostrar que o Mac OS X tem pleno suporte para multiprocessamento simétrico. Antes que alguém comece a se entusiasmar, a empresa já disse que esse tipo de computador só deve estar disponível em meados de 2001. É possível que a Apple anuncie oficialmente a data de lançamento do G4 multiprocessado na feira Macworld de Nova York, em julho.

Fim dos Game Sprockets

Desenvolvedores de jogos para Mac ficaram surpresos com a decisão da Apple de tirar os Game Sprockets do Mac OS X. Nos últimos anos, ela fez de tudo para que os criadores de jogos ficassem dependentes dos Game Sprockets, uma coleção de bibliotecas de sistema que facilitam funções como mudar a resolução de tela, jogar em rede e reconhecer joysticks. A empresa afirmou que o NetSprocket, InputSprocket e SoundSprocket foram banidos do novo Mac OS, apenas permanecendo um suporte limitado ao DrawSprocket. Vários programadores que participaram do evento ficaram na dúvida se os jogos atuais e antigos funcionarão sob o OS X.

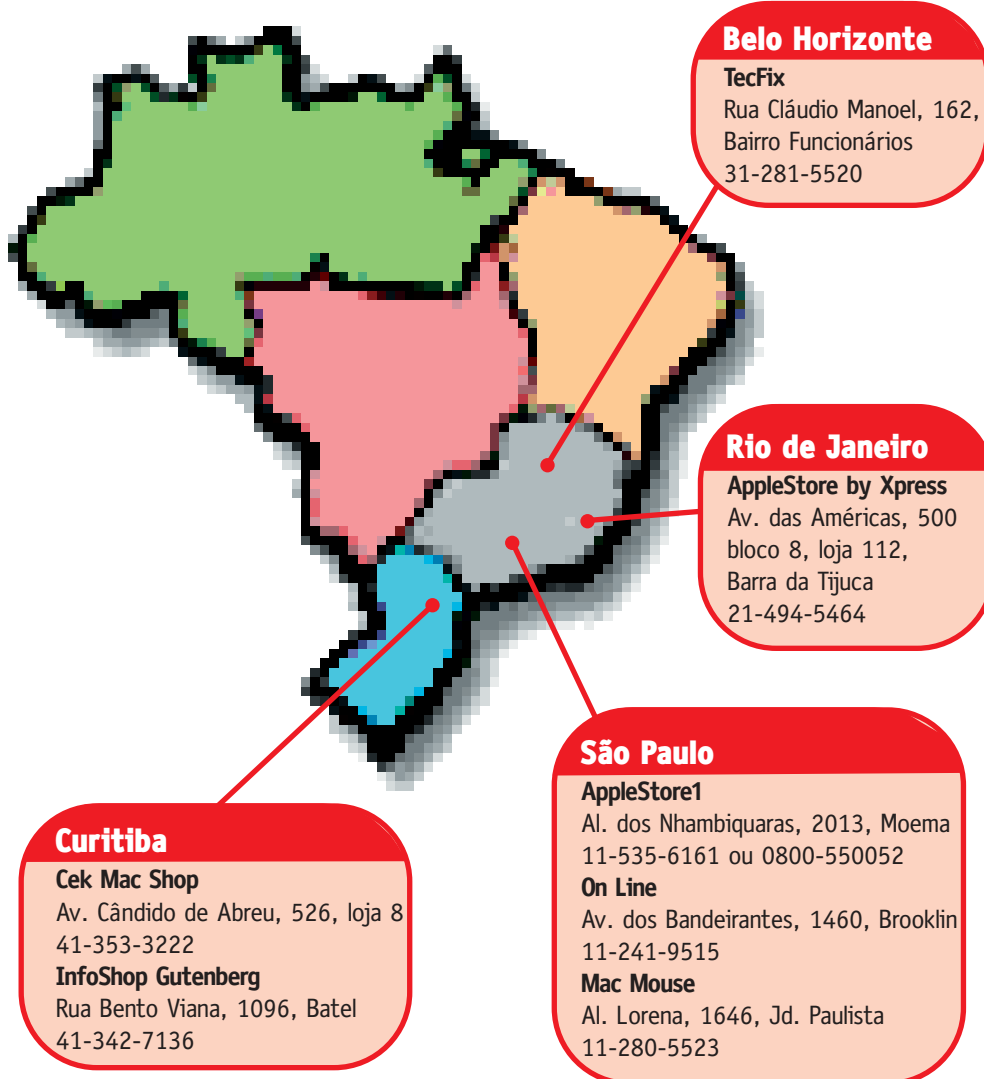
Pipocam AppleStores por todo o Brasil

"Crise? Que crise?", perguntou um iMac para o iBook que estava sendo assediado por diversas garotas. É isso aí. Enquanto os novos Macs vivem sua era de superstars, aparecendo em todo e qualquer programa de TV e propagandas, as lojas especializadas em produtos Apple continuam a pipocar em todo o Brasil, para alegria e felicidade geral da nação de macmaníacos e simpatizantes.
Nas últimas semanas, pelo menos mais três lojas especializadas em Mac e afins abriram suas portas para novos e velhos usuários da plataforma.

On Line

Em São Paulo, a novidade fica por conta da nova unidade da On Line, localizada na Zona Sul da cidade. Procurando trazer um conceito novo de atendimento, a loja une a experiência da empresa em assistência técnica e suporte para usuários de Mac com uma loja de varejo com máquinas, periféricos, suprimentos e até PCs. Wilson Roberto Barroso, diretor da On Line, explica que a idéia é possibilitar ao usuário – que traz sua máquina para consertar ou fazer upgrade – conhecer e comprar as últimas novidades do mercado. "Queremos que o cliente venha aqui e, se possível, já saia com a máquina arrumada. Por isso, apostamos num serviço de assistência técnica transparente, em que o dono do equipamento pode acompanhar o trabalho do técnico e saber exatamente o que ele está fazendo, acabando com aquela história de que não dá para confiar em assistência técnica." Barroso também faz questão de ressaltar que a empresa já obteve o certificado de qualidade ISO 9002. Além da Apple, a On Line representa Xerox, Agfa, Microtek, HP e ainda está fechando uma parceria com a Gradiente para fornecer assistência aos novos celulares Web da companhia.

Gutenberg

Já os curitibanos ganharam recentemente sua segunda loja especializada em produtos Apple (a outra é a Cek Mac Shop). A InfoShop Gutenberg chega à capital paranaense vendendo iMacs, PowerBooks, G3, G4 e iBooks, claro; mas também é possível encontrar na loja uma variedade de produtos como scanners, plotters, impressoras e outros softwares e equipamentos voltados para quem trabalha com design, publicidade e fotolitos. Segundo a gerente de vendas da Gutenberg, Márcia Pillat Salles, a loja está sendo um sucesso em Curitiba e garante que vem mais por aí: "Em breve, vamos abrir uma Loja em Belo Horizonte e outra em Porto Alegre. Além disso, estamos com o *showroom* Apple funcionando em nossa Filial Rio e em Recife também". Para ela, a Gutenberg está trabalhando muito para ser a maior revenda Apple do Brasil.

TecFix

Os mineiros acabam de ganhar sua primeira loja especializada em Mac. Estimulada pela própria Apple, a revenda e assistência técnica autorizada TecFix resolveu abrir sua loja de varejo. Segundo Jacqueline Rezende, diretora da empresa, a TecFix é um ambiente super "macintoshiano", com direito até a um Color Classic funcionando em rede para dar mais charme ao espaço.
"Nossa idéia é tornar a loja um ponto de encontro onde o cliente pode encontrar anúncios de Macs usados e colocar sua foto no nosso mural de visitantes", diz Jacqueline, ressaltando as fotos da turma do Skank e do Jota Quest, macmaníacos assumidos. Fora os Macs, produtos e suprimentos relacionados à plataforma, a TecFix ainda vende a linha *fashion* da Apple, como camisetas, bonés e até uma bela jaqueta de R$ 800, sem contar, é claro, chaveirinhos, canecas e coisas do gênero.
A loja conta também com a assistência técnica, onde o cliente pode contar com "Macs e monitores de becape", caso tenha de deixar seu computador para reparos. Em outras palavras, a TecFix empresta um Performa ou um monitor para o cliente enquanto durar o serviço para que não fique sem poder usar seu computador. Simpático, não?

Consulte sempre um consultor

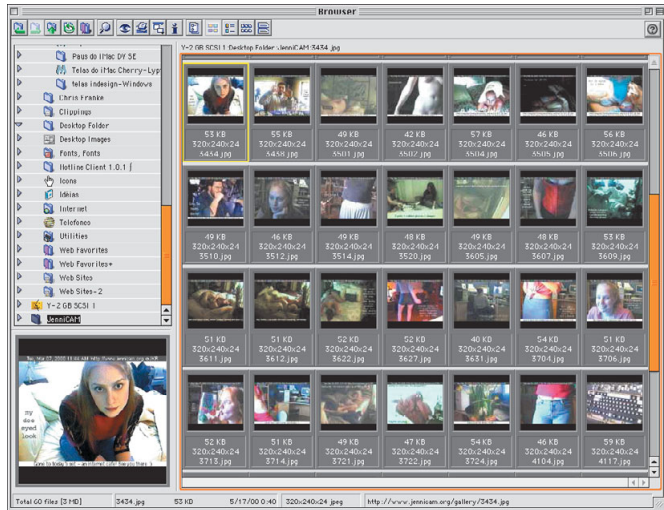
Consultor	Tipo de serviços prestados	Tipo de cliente
Adilson Soares Junior	Consultoria em hardware e software, configuração de rede e criação de home pages	Pessoa física e jurídica
Alexandre Fontoura	Consultoria, suporte técnico, instalação e configuração de softwares, equipamentos e treinamento	Pessoa física e jurídica
André Rodrigues	Suporte para programas de DTP e sistema operacional	Pessoa física e jurídica
Celso Alonso	Consultoria técnica em DTP, artes gráficas, implantação e desenvolvimento de soluções em Internet	Pessoa física e jurídica
Christian Ferreira	Suporte técnico, instalação, configuração, Internet, treinamento e manutenção em softwares	Pessoa física e jurídica
Clarisse Camacho	Treinamento para usuários	Pessoa física
Daniel Frota	Consultoria, desenvolvimento de software e banco de dados, assitência técnica autorizada	Pessoa física e jurídica
Eduardo Prado	Instalação, configuração e manutenção do Mac OS, softwares e de hardware; consultoria, configuração e instalação de redes (Mac/Mac, Mac/PC), soluções para Internet e cursos	Pessoa física e jurídica
Eduardo Sales	Treinamento e consultoria para área gráfica e Web, suporte técnico	Pessoa física e jurídica
Elias Junior Minasi	Assessoria em compra, instalação e manutenção de hardware e software, integração de plataformas (Mac/PC), desenvolvimento de sistemas em FileMaker	Pessoa física e jurídica
Fábio/José Carlos	Consultoria, manutenção de máquinas, suporte técnico, rede, configuração de Internet via ADSL Speedy, Gravação de CD-ROM	Pessoa física e jurídica
Fábio Barretto Fava	Solução de conflitos, planejamento e orientação de compras, e suporte para redes	Pessoa física e jurídica
Fernando M. Tavares	Configuração de sistemas, redes, privilégios de acesso, comunicação em redes Mac/PC, serviços de intranet, groupware, servidor HTTP, conferências, desenvolvimento de bancos de dados	Pessoa jurídica
Francisco A. L. Silva	Treinamento para novos usuários e consultoria	Pessoa física e jurídica
Frederico Mendonça	Consultor em DTP e pré-impressão, manutenção em equipamentos Mac e PC e redes	Pessoa física e jurídica
George Dutra	Projeto, desenvolvimento e execução de sites, suporte técnico, consultoria e treinamento	Pessoa física e jurídica
Hugo G. de Carvalho	Suporte técnico, implementação de redes, indicação de compra de software/hardware	Pessoa física e jurídica
Irineu Junior	Suporte e consultoria de Macintoshl, sistema operacional, redes, becapes em CD, treinamento	Pessoa física e jurídica
João Manoel	Consultoria para editoras, suporte técnico, redes Novell e NT com clientes Mac	Pessoa jurídica
João Paulo Ramalho	Suporte técnico, treinamento e suporte ao Mac OS, projetos e administração de redes Mac/PC	Pessoa física e jurídica
Joel Paranhos da Silva	Suporte técnico, treinamento	Pessoa física
John Davidson	Consultoria, suporte técnico ao sistema operacional, desenvolvimento de sistemas e soluções	Pessoa física e jurídica
José Carlos Trajano	Consultoria, treinamento, instalação, cursos de hardware e software	Pessoa física e jurídica
Luiz Carlos	Assessoria, instalação de sistema operacional e softwares, configuração, formatação, detecção de vírus, desfragmentação de HD, instalação de Internet, aulas particulares	Pessoa física e jurídica
Marcos Mendes	Instalação de softwares e periféricos, orientação na utilização de programas gráficos	Pessoa física
Mario Jorge Passos	Consutoria técnica, projetos, soluções, configuração, suporte Mac/cross-platform/Internet/intranet	Pessoa física e jurídica
Norman Seraidarian	Manutenção e instalação de máquinas; setup de equipamentos	Pessoa física e jurídica
Osmar G. dos Reis	Manutenção de Mac, treinamento no sistema operacional Mac OS e nos principais softwares Apple	Pessoa física e jurídica
Paulo Futura	Suporte, consultoria e treinamento	Pessoa física e jurídica
Paulo Negrini	Consultoria em hardware (especialidade) e software para Mac, cursos/aulas de utilização de Macs	Pessoa física e jurídica
Pimenta	Suporte técnico	Pessoa física e jurídica
Rainer Brockerhoff	Programação, integração de sistemas, consultoria tecnológica, projeto de hardware e software especializado	
Ricardo F. Menacker	Treinamento e suporte técnico	Pessoa física e jurídica
Roberto Conti	Instalação e configuração de redes mistas (Mac, PC e Linux), programação de sistemas gerenciais em FileMaker para Mac OS/Windows, e de sistemas gerenciais em SQL para Linux	Pessoa física e jurídica
Walter Neves Junior	Configuração, instalação, manutenção softwares, Mac OS, rede Mac e PC	Pessoa física e jurídica

Consultores são uma parte importante da comunidade Mac. Macmaníacos de longa data, eles resolveram colocar seus conhecimentos a serviço de usuários e empresas que precisam de alguma ajuda específica – de um mero upgrade do sistema à criação de um sistema administrativo. A Macmania fez uma pesquisa no mercado e traz aqui uma lista desses abnegados evangelistas e salvadores da pátria.

Preço cobrado	Fone	Local onde atua	Email
Física R$ 25/h e jurídica R$ 75	91-9115-5562	Belém/PA e Grande Belém	adilson@mac.com
R$ 60/1ºh e R$ 40/demais	9989-1296	Manaus/AM	alexandrefontoura@mac.com
R$ 120/h	3034-4077/9173-4313	São Paulo, Osasco, Jundiaí	rodriguesandre@netscape.net
A combinar	11-6957-1071/9932-7812	São Paulo e outras cidades/Estados	dtp@uol.com.br
R$ 20/visita + R$ 10/h	51-9951-1822	Porto Alegre e Grande Porto Alegre	guardiao@zaz.com.br
R$ 25 a 30/por aula	51-221-8552	Porto Alegre	ccamach@uol.com.br
Física e jurídica R$ 75	11-9166-5505	Grande São Paulo	danfrota@oe.com.br
R$ 65/h	21-9635-5918	Rio de Janeiro	eprado@mac.com
A combinar	9165-7475	São Paulo e em todo Brasil	eduardosales@globo.com
R$ 80/h	42-222-0367	Ponta Grossa, Curitiba e região/PR	minasi@mac.com
R$ 35/visita e R$ 80/h	11-5589-0891/9312-8461	São Paulo/Capital	artvision@terra.com.br
de R$30/h a R$ 50/h	48-9981-8505	Grande Florianópolis e outras regiões	fabiofava@macsuporte.com
Não informou	31-225-8056/274-4199	Belo Horizonte/MG	fmaciel@firstclass.com.br
R$ 50/h	9131-0346	Grande São Paulo	jf@sti.com.br
R$ 30/h	21-9704-7677	Niterói e Grande Rio	fredye@mac.com
R$ 45/h	41-9983-0830	Curitiba e interior do Paraná	george@mps.com.br
R$ 65/h	21-9156-0651/9649-5700	Rio de Janeiro/RJ	hugo@trimera.com.br
Jurídica R$ 80/h e física R$ 70/h	3872-6916	São Paulo, interior, outros Estados	irineujunior@caps.com.br
R$ 50/h	9962-2706/5564-5622	São Paulo	jmxg@ig.com.br
R$ 40 a 100/h	16-235-1601/986-3998	Araraquara, São Carlos, Matão	ramalho@sunrise.com.br
R$ 100/h e curso de 8 h, R$ 200	3151-54-92/9748-9671	São Paulo	bilyjoel@zip.net
Física R$ 100/h e jurídica R$ 120/h	3178-4545 cod.2470	São Paulo e Ribeirão Preto	suporte@fractal.med.br
R$ 60/h	35-332-5642	São Lourenço/MG e região	trajano@pobox.com
R$ 30/visita + R$ 30/h	260-5006/9769-5713	São Paulo e interior	luizfree@incentive.com.br
R$ 40/H	11-3341-3973	São Paulo	marcao2@hotmail.com
R$ 110/H	21-9976-8075	Rio de Janeiro e São Paulo	mj@passos.net
R$ 75/2H	9915-6419/3872-2131	Todo o Brasil	nsdesign@uol.com.br
R$ 30/visita	12-9115-6097	Vale do Paraíba	osmar@studio9.com.br
R$60/H	21-9716-3409/537-8059	Rio de Janeiro	futura@highway.com.br
R$80/H	9119-9607/536-9700	São Paulo/Capital e Santos	pnegrini@sti.com.br
Não informou	31-292-2033	Belo Horizonte e região	pimenta@correio.com
R$ 120/H	Contato apenas por email	Belo Horizonte/MG	rainer@ez-bh.com.br
R$ 50/H	13-9112-7944/238-7271	Baixada Santista	rfmenacker@uol.com.br
R$ 75/H	9703-2404	Grande São Paulo	lucca@pobox.com
R$ 50/H	27-315-6217	Grande Vitória e interior do ES	wsiquara@interlink.com.br

Ponha ordem nos seus GIFs

ACDSee para Mac chega em versão beta

O ACDSee é um bom programa para visualizar e gerenciar imagens, que infelizmente só era disponível para computadores Wintel. Não mais.
A ACD Systems International acaba de lançar uma versão para Mac, ainda beta, do seu famoso programa que permite visualizar e organizar imagens digitais em alta resolução.
Ele suporta mais de 40 formatos diferentes de imagens, além de tocar arquivos MPEG e MP3, usando o QuickTime.
A estratégia da ACDSystem é aumentar sua base instalada, querendo agora entrar no mundo Macintosh. A idéia dos executivos da empresa é usar a versão beta para que os usuários se envolvam e ajudem a criar soluções que melhorem ainda mais o programa, antes de colocar o produto definitivo no mercado.
Embora seja uma mão na roda para quem tem muitas imagens guardadas, o software ainda é muito lento – como na hora de apresentar o preview, por exemplo.
ACDSystem: www.acdsystems.com

Isso, larga esse PC e vem...

Connectix vai trazer Speed Doubler de volta

A Connectix resolveu atender o pedido de vários de seus usuários e pretende relançar, com uma nova roupagem e um novo nome, o Speed Doubler: um aplicativo para aumentar a velocidade do Mac e que não foi atualizado para ser compatível com o Mac OS 9.
Segundo gerentes da empresa, este produto não é um update, mas sim um novo programa que terá algumas funções do Speed Doubler 8, como um agente de cópias mais rápido e uma melhor sincronização entre computadores; mas terá outros features que não tinham no programa anterior. Ainda sem um nome definitivo, o software está atualmente em fase de desenvolvimento e estará centrado numa forma mais inteligente de fazer cópias de arquivos e pastas.
Todos os usuários do Speed Doubler, que foram os grandes responáveis pelo retorno do programa, receberam a informação da revitalização do software por email diretamente da Connectix. O produto deverá estar disponível depois da MacWorld Expo, em julho deste ano. Por enquanto, não há qualquer informação sobre a possibilidade de os registrados receberem uma cópia de graça, nem sobre o preço do programa.
Connectix: www.connectix.com

Associação precisa de Macs antigos

Jornal comunitário será feito com as doações

A Associação de Incentivo às Comunicações Papel Jornal, que promove e incentiva projetos de educação usando a comunicação em regiões carentes, está precisando de Macs antigos para fazer um jornal comunitário.
Fundada no final de 1999, a Associação ajuda 20 jovens do bairro Jardim Ângela (periferia de São Paulo). Eles trabalham num galpão alugado pela Fundação Ayrton Senna, que também colabora com dinheiro e alguns equipamentos.
Porém, eles precisam de computadores para poderem tocar o projeto. Hoje a Associação conta apenas com um Quadra 650 e um Centris, que foram doados.
A idéia de fazer um jornal de bairro mobiliza atualmente designers, jornalistas, fotógrafos e profissionais da Internet, todos voluntários.
Quem também quiser colaborar pode entrar em contato pelo telefone 11-259-2827 ou pelo email papeljornal@ig.com.br

Updates do mês

Aqui está uma lista dos principais updates anunciados em abril e maio:

Mac OS 9.0.4
Corrige alguns bugs das versões 9.0.2 e 9.0.3, que vieram instalados em alguns Macs novos. Ele aumenta a lista de suporte a produtos FireWire e USB, apresenta conexão em rede e gerenciamento de energia (Power Management) reformulados, além de melhorias na área gráfica e audiovisual. Download: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11610

DVD Player 2.2
Agora é possível assistir a filmes em DVD nos iMacs DV, G4 ou no PowerBook FireWire sem engasgos ou problemas com a imagem, garante a Apple. Este update requer o Mac OS 9.0.4 já instalado, além do QuickTime 4.1 e a versão 2.1 do programa. Afirmam os técnicos da empresa que o produto é compatível com equipamentos DVD que vieram instalados nos Power Macs G3, PowerBook G3 e Power Macs G4 PCI. O download é feito na mesma página do Mac OS 9.0.4.

QuickTime 4.1.2
No QuickTime 4.1.1, algumas URLs eram transformadas em caracteres hexadecimais equivalentes, que eram recusados pelo servidor. Juntamente com a correção deste problema, agora o streaming do QuickTime 4.1.2 funciona melhor através de mais firewalls e proxies, além de tipos MIME para trabalhar com listas de MP3 (arquivos tipo .m3u). Também é possível abrir imagens de um Kodak Picture CD usando um plug-in do QT. Download: www.apple.com/quicktime/download/support

Final Cut Pro 1.2.5
O programa de edição de vídeo profissional da Apple agora tem suporte para o formato 16:9 *wide-screen* e processamento YUV. Isso é somado às inovações trazidas pela versão 1.2 (otimização para o G4, velocidade de renderização aumentada e suporte para o sistema PAL, padrão de cores nas TVs de quase toda a Europa). O update é gratuito: www.apple.com/finalcutpro

Software Update 1.1.3
Traz melhorias que vão deixar o download dos updates da empresa mais rápidos, incluindo também suporte a formatos .smi (imagens de disco), MacBinary e AppleSingle, para permitir que arquivos sejam codificados de maneira mais eficiente. Mas, atenção: o Software Update 1.1.3 só funciona no Mac OS 9 em inglês norte-americano. Download: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11554

tela.de cinema

por **Heinar Maracy** e **Mario AV** • fotos **Andréx**

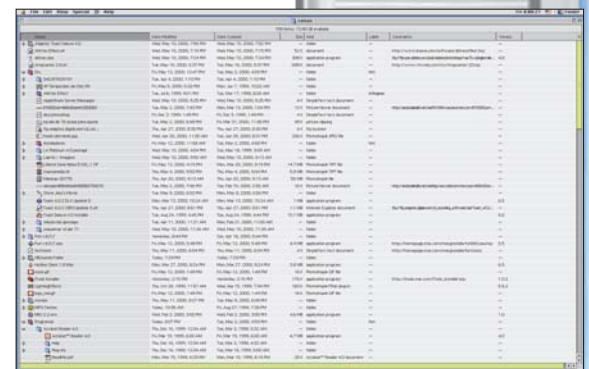
O Apple Cinema Display é um portento. O tipo de produto que impressiona agora e certamente ainda estará impressionando daqui a alguns anos, quando pode ser que todo mundo esteja usando monitores planos. Seu companheiro natural, o G4 de 500 MHz, até parece pequeno a seu lado. O acabamento do gabinete de acrílico é digno do design de uma jóia. É fácil imaginar que um leve esbarrão possa derrubá-lo desastrosamente da mesa. Mas os pés ocos – modernosos, mas sem serem bregas demais – distribuem surpreendentemente bem o peso e não escorregam.

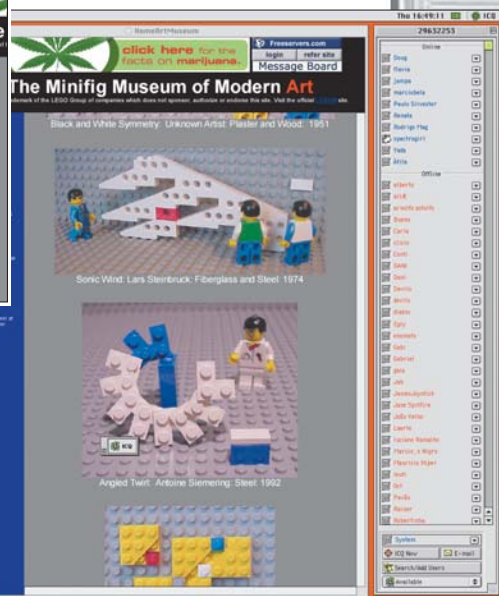
⇦ *Espaço de sobra para editar camadas no After Effects*

Se você precisa usar uma resolução inferior à normal, o monitor expande a imagem para que ela ocupe toda a área útil. Com isso, os pixels ficam um pouco borrados, o que pode incomodar em certos softwares, mas é uma beleza em jogos 3D. É possível rodar o Unreal Tournament à resolução máxima e a 30 frames por segundo, ou deixar a tela cinematograficamente cheia e com movimentos totalmente fluidos na resolução de 832x624, graças à perfeitamente adequada placa de vídeo AGP 2x do G4. A Apple até criou uma resolução especial, a de 800 x 512, que dá uma imagem muito mais nítida que a de 800 x 600.

A resolução default do Cinema Display é de inacreditáveis 1600 x 1024 pixels – equivalente à área combinada de dois monitores de 17"! Graças à proporção larga, você pode fazer coisas únicas, como abrir dois browsers lado a lado, ver no QuarkXPress duas páginas de revista em tamanho natural ou abrir todas as janelas do Digital Performer sem sobrepor nenhuma delas. É tão grande que pode ser uma boa colocar um alias da lixeira no canto inferior esquerdo, para encurtar as viagens do mouse. A barra de menu fica tão extensa que aprender a usar o menu contextual adquire uma nova importância.

⇩ *O G4 é mais baixo que o Cinema Display*

⇩ *Lista do Finder com todas as colunas ativadas*

⇩ *O que você enxerga na tela default do iMac (800 x 600)*

⇩ *A mesma tela no Cinema Display (1600 x 1024)*

↑ *Você nunca viu o iMovie com tantos clips de filmes juntos*

Embora seja ótimo para editar filmes, o Cinema Display não é ideal para assistir a DVDs. O próprio Mac não é tão bom nessa função quanto um toca-DVDs "de verdade"; o controle redondo do DVD Player interfere com o vídeo, a imagem pode aparecer distorcida (ligeiramente achatada), e como em muitos filmes a proporção é ainda mais larga que o monitor, você nem sempre fica livre das faixas pretas inúteis acima e abaixo da imagem. Além disso, o ângulo de visibilidade é relativamente estreito; não dá para muitas pessoas verem um filme juntas. Mesmo assim, é melhor do que qualquer monitor no mercado para essa aplicação. Só perde para uma televisão de verdade, de preferência das grandes (que com certeza custam menos).

O cabo de vídeo digital se une a um cabo de controle USB (não se preocupe: você não perde uma porta, ganha duas atrás do monitor) e ao cabo de alimentação, por meio de uma argola com aspecto de tecnologia alienígena. O adaptador de voltagem em formato ovóide, parecido com a fonte do iBook, dá um banho naquilo que é considerado decente na indústria de eletrônicos.

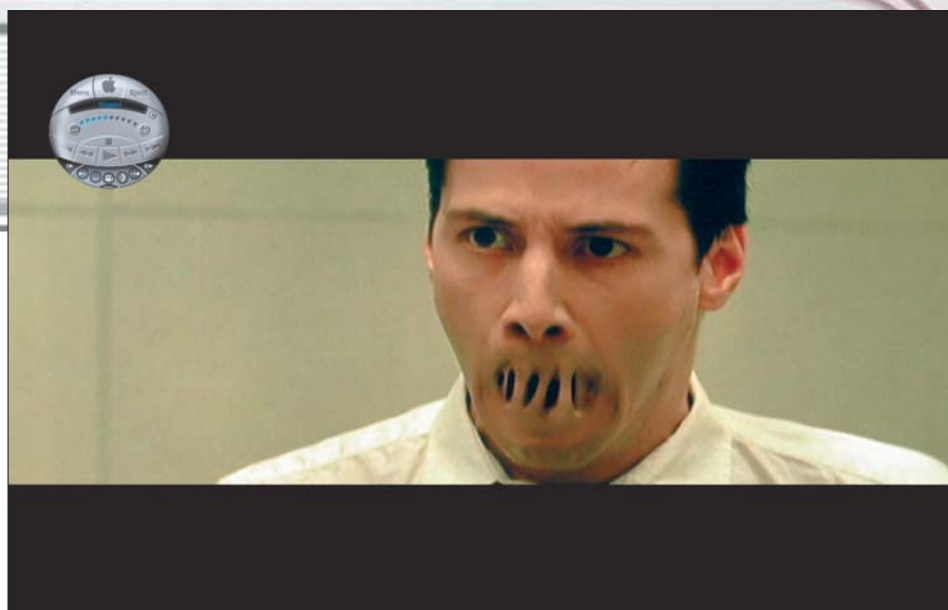
↑ *Fonte de força*

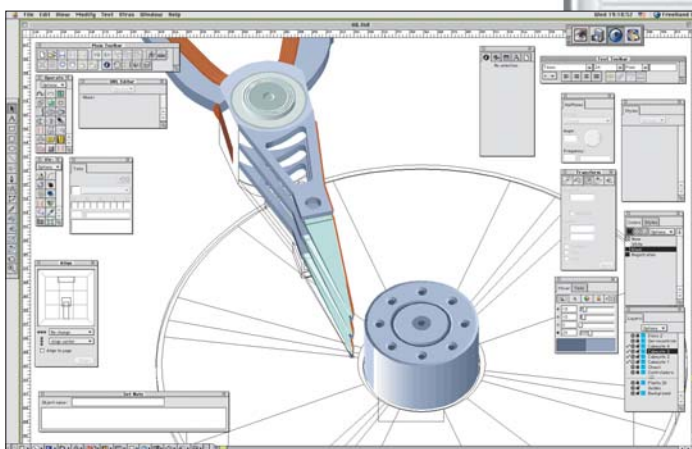
← *Argola que unifica os cabos para preservar a elegância do conjunto*

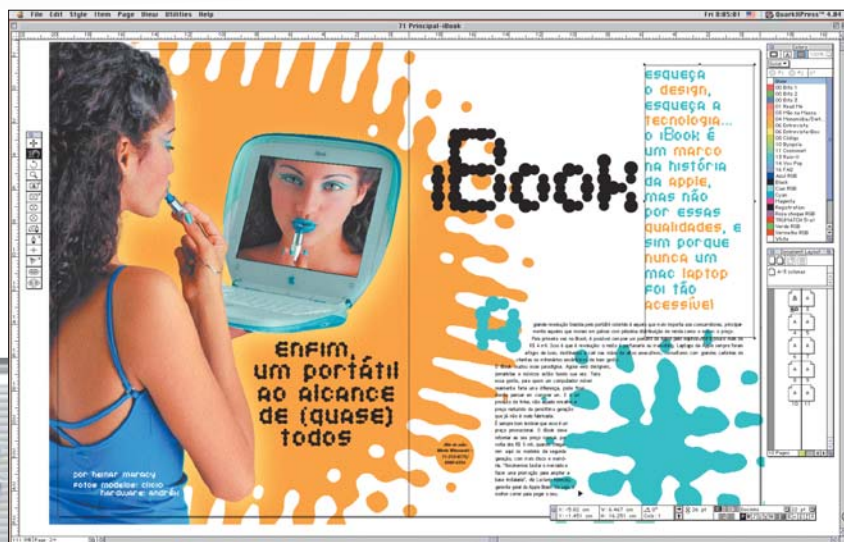
Sim, dá para rodar Photoshop no Cinema Display. Com uma condição: você deve se sentar em uma posição fixa, bem à frente do monitor, e não sair mais dela – mais ou menos como se fosse um técnico de som ouvindo os monitores de áudio. Se você olhar a tela de outro ângulo, a percepção das cores mudará de forma imprevisível. Se olhar a tela muito de perto, as laterais parecerão mais escuras. Mas, se você não se mexer muito e ajustar bem o ColorSync, editar fotos na tela plana poderá ser tão sossegado e trivial quanto fazê-lo no velho e cansado tubo convencional.

← *Hub USB embutido*

Ficha técnica

Tela: Cristal líquido TFT de matriz ativa de 22 polegadas (diagonal)
Resolução máxima: 1600 x 1024 pixels
Ângulo de visão: 160° (horizontal e vertical)
Dimensões: 58,6 x 48 x 21 cm
Peso: 11,3 kg
Compatibilidade: Power Mac G4 com placa ATI RAGE 128 Pro
Preço: US$ 4 mil (preço no Brasil ainda não disponível)

DVD Player tocando "The Matrix" em formato widescreen

FreeHand 8 com todas as paletes abertas

Fora Photoshop e DVD, o ângulo de visão do Cinema segura qualquer parada. Os 160 graus de visão prometidos pela Apple não são lorota. Nos quesitos brilho, contraste e nitidez, o Cinema da de dez em qualquer outro monitor LCD. A Apple credita isso à sua interface totalmente digital (o motivo pelo qual ele só pode ser ligado a Macs G4 com saída de vídeo DVI), que elimina distorções causadas por conversores analógicos.

QuarkXPress 4 mostrando duas páginas a 100%

O Cinema Display, quando comparado a outros monitores, é absurdamente caro. Ainda mais se você pensar que ele só pode ser utilizado em conjunto com um G4 com placa ATI RAGE 128 Pro. Mas o mais impressionante é ver que mesmo custando o preço de um carro zero, a dupla vale o que pesa (no bolso). A Apple ainda não definiu o preço do Cinema no Brasil, mas dificilmente ele ficará abaixo de R$ 10 mil. Mesmo assim, deve vender bem. Afinal, nenhum diretor de arte vai conseguir impor respeito se não tiver um desses sobre a mesa.

Pavão
por márcio nigro
infografia mario AV

Fábrica de Hits

O processo de gravação de uma música ou CD está cada dia mais democrático. Softwares como Pro Tools, Logic Audio, Cubase, Digital Performer e vários outros permitem que você grave áudio em vários canais e controle os sons de teclados, baterias eletrônicas e afins via MIDI. Com um Mac razoável é possível montar um estúdio digital em casa. Porém, já falamos sobre tudo isso na nossa edição 52 e, acredite, as coisas não mudaram tanto desde então. O assunto agora é a mixagem, uma etapa importantíssima que você pode fazer em seu próprio Mac, com ótima qualidade e baixíssimo custo, sem a necessidade de equipamentos externos. Por uma questão de espaço, não daria para falar aqui de todos os aspectos da mixagem; vamos nos concentrar em três deles – efeitos, compressores e equalização – as pedras fundamentais que sustentam qualquer engenheiro de som.

Gravar é uma ciência, mixar é uma arte

A música que você escuta na rádio ou num CD passa sempre por três etapas básicas – gravação, mixagem e masterização –, todas fundamentais para garantir um produto final de qualidade. Antes de falar de mixagem, cabe ressaltar a importância da etapa de gravação. É essencial começar a gravar com o pé direito. A menos que você só trabalhe com sons eletrônicos ou sintetizados, o áudio gravado é a matéria-prima e sustentáculo de uma mixagem. Como um edifício construído com materiais de má qualidade, uma mixagem inteira pode ruir se o som original não for bom. Isso implica em utilizar bons microfones e posicioná-los adequadamente, além de realizar a gravação com bom nível de sinal.

Vamos deixar claro, logo de início: a mixagem é uma arte que envolve muito aprendizado, treino, dedicação e talento. O produto final depende também de diversos aspectos, que vão desde a qualidade do músico e seu instrumento (passando pela escolha e posicionamento correto dos microfones) até a acústica da sala de gravação e mixagem (também conhecida por “técnica”).

Pan e volume

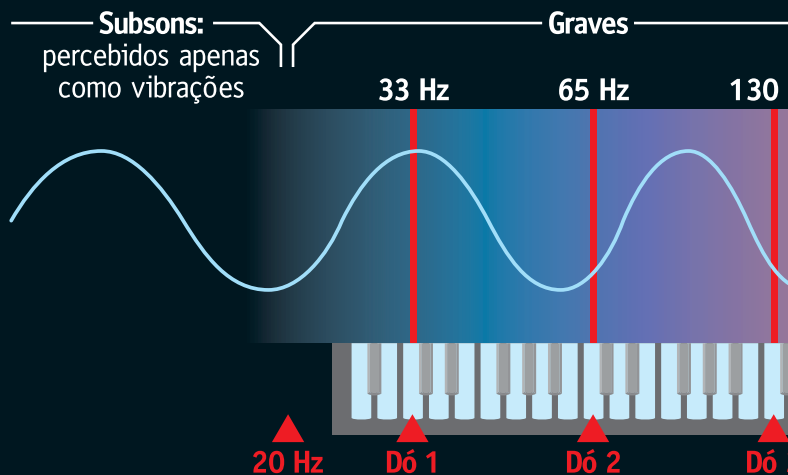
Primeiro, daremos uma pincelada rápida em dois recursos que normalmente são o ponto de partida de uma mixagem: volume e *pan* (panorâmico). Imagine sua mixagem como uma sala vazia onde cada instrumento será acomodado de forma a conseguir um som balanceado em todo o espectro entre os canais direito e esquerdo (o chamado som estéreo). O volume não tem muito segredo. Cada canal de áudio (ou MIDI) oferecido num software (ou mesa de som) tem um Fader, que é o controlador de volume. Se você deixá-lo em zero dB, o áudio sairá no mesmo volume em que foi gravado. Não tem mistério. Porém, tome cuidado: ao aumentar um som acima de 0 dB, o áudio poderá distorcer (ou “clipar”, como se diz no jargão).

A função do volume da mixagem também é óbvia: criar planos para os instrumentos e vozes numa música. Assim, você vai deixar o que é mais importante (o vocal, por exemplo) mais alto que os elementos secundários (um som de órgão).

Já o Pan define a colocação de cada instrumento entre os canais direito (Right) e esquerdo (Left). Na prática, isso significa que você está trabalhando em um plano de 180 graus entre os dois canais. Algumas dicas:

- Evite colocar no mesmo lado da mixagem sons parecidos (como, por exemplo, um violão de aço e um cravo). O melhor é deixá-los separados na imagem estéreo.
- Na hora de definir os volumes dos instrumentos, não ouça a mixagem com o volume muito alto. Volumes mais baixos permitem identificar melhor o plano de cada som.

EQUALIZAÇÃO

O equalizador serve para adicionar ou subtrair graves, médios e agudos. Até aí, parece baba. Mas não é tão simples. O espectro de áudio que podemos ouvir é composto de uma extensa gama de frequências. Os engenheiros de som dividiram essas frequências em quatro grupos básicos e definiram a função de cada um dentro da mixagem. Essa divisão pode variar um pouco entre os técnicos, mas facilita a definição dos sons em palavras. Para ajudar a compreender o que isso significa, tenha em mente que as frequências correspondem às notas musicais. O quadro ao lado traça o paralelo entre as notas do piano e as frequências.

Graves 0 - 200 Hz
O grave dá peso ao som e sua ausência deixa a música fraca e "magra". O controle Bass dos aparelhos de som controla o volume do som nessa faixa de frequência.

Médios baixo
Sabe quando alguém
corpo"? Isso provav
as frequências entre
demais o médio deix
mentos estiverem "f
tingui-los claramente

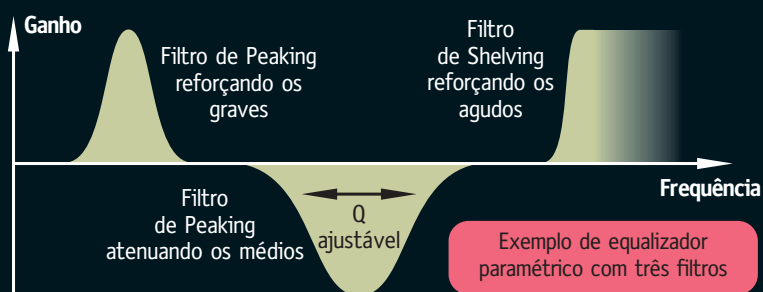
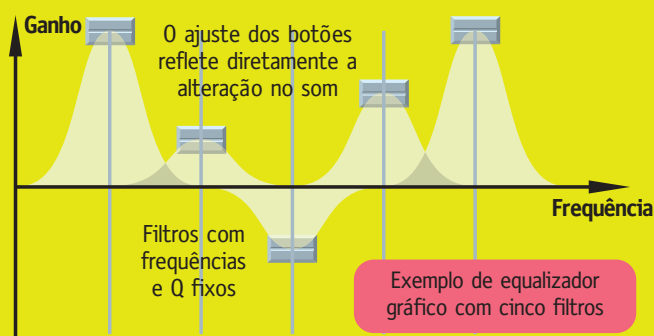
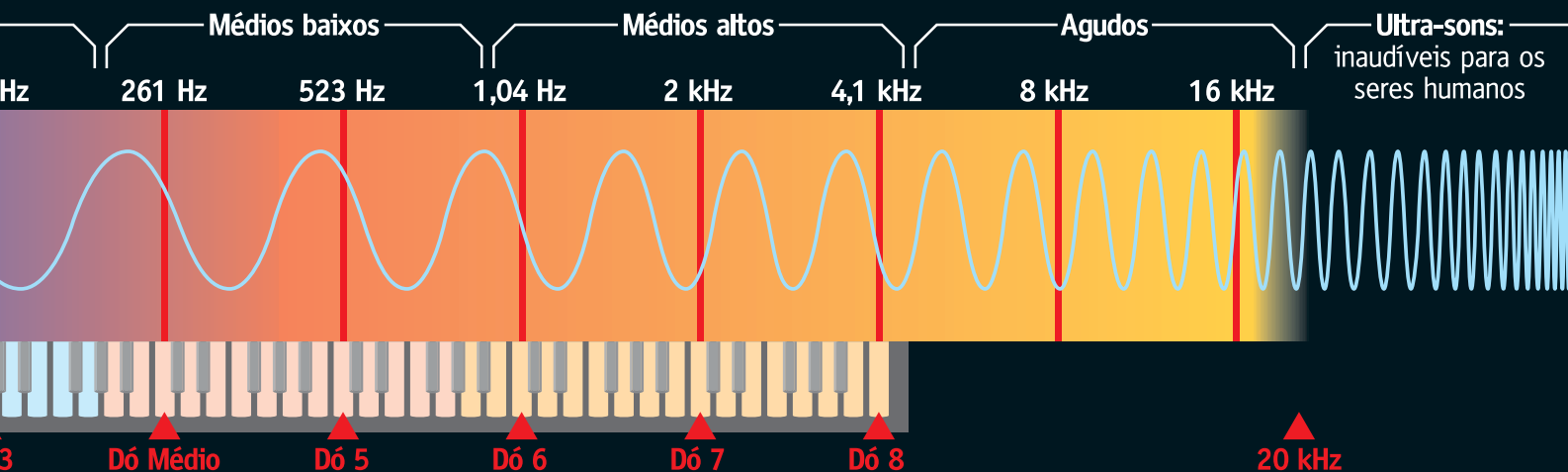
equalizador paramétrico

O equalizador paramétrico é o tipo utilizado nas boas mesas de som, e também existe nos bons softwares. É bastante versátil, porque proporciona controle absoluto da banda (gama do espectro de frequências) que está sendo afetada. Os equalizadores paramétricos podem incluir vários filtros, que permitem ser usados em diferentes combinações. Vejamos os mais comuns.

Peaking
Um filtro de Peaking é requisito básico em um equalizador paramétrico, oferecendo controle sobre a largura de banda. Ele é ideal para mexer com os médios, e é composto de três parâmetros (que podem ser botões ou não):
Frequência – Conhecido também como F ou Hz. Como o nome já sugere, é a frequência central (ou de corte) que você quer mexer.
Ganho (Gain, em inglês) – Pode ser simbolizado pela letra "G". O ganho aumenta ou abaixa uma frequência geralmente em até 15 dB.
Largura de banda – Normalmente representado pela letra "Q", esse botão controla a largura de banda. Quanto maior o valor de "Q", mais estreito é o espectro de frequências alterado. Se você tiver escolhido 1000 Hz como frequência central e 3 para o valor de Q, as frequências entre 300 Hz e 5000 Hz também poderão ser afetadas, dependendo do quanto você mexer no ganho. Por isso, é ideal começar a trabalhar com um valor de Q alto e depois ir diminuindo de acordo com a necessidade.

Exemplo de equalizador paramétrico com três filtros

equalizador gráfico

Exemplo de equalizador gráfico com cinco filtros

O equalizador gráfico é muito mais comum que o paramétrico, sendo encontrável em praticamente qualquer aparelho de som e até nos modernos tocadores de MP3. Ele possui um número variável de réguas para alterar o volume de determinadas bandas (faixas de frequência) fixas. Quanto maior o número de réguas, mais estreita é a banda alterada. Alguns aparelhos de som têm "equalizadores gráficos" com somente duas bandas (graves e agudos) ou três (graves, médios e agudos).

...os 200 - 800 Hz

... fala que tal música precisa de "mais ...elmente significa que é preciso incrementar ... 125 e 250 Hz. No entanto, aumentar ...ta o som "embolado". Se todos os instru... ...falando" nessa região, será impossível dis... ...e e a mixagem ficará uma porcaria.

Médios altos 800 Hz - 5 kHz

Essa é a região mais perigosa. porque o nosso ouvido capta muito melhor os médios (é a região principal da nossa fala) do que os agudos e, principalmente, os graves. O médio alto é o que dá clareza à mixagem, mas se você aumentar demais essas frequências, o som poderá ficar "anasalado" como o de um telefone (aliás, o telefone é centrado em cerca de 3 kHz).

Agudos 5 kHz para cima

Os agudos dão definição ao som. Se o instrumento está "abafado", é porque falta agudo, e se está "chiando" muito, é porque está sobrando. Por outro lado, "puxar" demais o agudo pode tornar o ruído de fundo evidente, ou deixar o som irritante.

Shelving (prateleira)
Esse filtro é normalmente utilizado para controle de graves e agudos nos aparelhos de som domésticos. O que esse filtro faz é subir ou diminuir o volume de todas as frequências abaixo (Low Shelving) ou acima (High Shelving) de uma frequência específica.
É ideal para trabalhar com graves e agudos, não sendo funcional para médios. Assim, existem apenas dois parâmetros básicos: ganho e frequência.

Hipass Filter (HPF) (filtro passa-altas) ou **Low Cut (LC)**
Ele corta as frequências abaixo de um determinado valor. É bastante utilizado para sumir com frequências abaixo de 80 Hz, como, por exemplo, o rumor de 60 Hz da rede elétrica.

Lowpass Filter (LPF) (filtro passa-baixas) ou **High Cut (HC)**
É utilizado para cortar as frequências acima de 8 kHz – por exemplo, os ruídos dos amplificadores de guitarra. Mas lembre que, ao usar esse filtro, o som pode ficar muito abafado.

Emagic Fat EQ

Dicas de equalização

E aí, como eu sei com qual frequência devo mexer? Tem duas saídas: a melhor é arrumar um analisador de espectro, como o PAZ da Waves. O que ele faz é mostrar precisamente com quais frequências uma fonte sonora está "falando". A segunda saída é usar um filtro Peaking com o Q no valor mais alto, aumentar bastante o ganho (cuidado com ouvidos e alto-falante) e passear pelas frequências para descobrir o que está incomodando ou faltando. Depois, ajuste o ganho para um nível mais sensato.

▪ **Lembre sempre que, ao mexer na equalização, você acaba alterando o volume geral de um instrumento ou música.** Por isso, é importante compensar o volume perdido ou adicionado (um bom equalizador sempre tem um controle de volume), na hora de comparar o som original com o equalizado. Isso ocorre porque temos a tendência de achar automaticamente que "se está mais alto, está melhor", o que nem sempre é o caso.

▪ **Mesmo que um instrumento esteja soando bem sem equalização, verifique se o seu som não está atrapalhando outro,** principalmente nos graves e médios baixos. Por exemplo, é comum o bumbo da bateria ter regiões de frequências em comum com o contrabaixo, na casa entre 60 e 300 Hz. Usando o filtro Peaking, você pode abrir um pequeno buraco (diminuir determinada frequência) na equalização de um ou outro instrumento para que os dois tenham boa definição quando escutados em conjunto.

▪ **Durante a mixagem, a equalização é feita nos instrumentos individualmente, mas também pode ser feita na mixagem final.** Por exemplo, um pouco mais de agudos pode deixar a mixagem mais definida e brilhante, e mexer no grave pode deixar o som mais ou menos pesado.

Plug-ins recomendados

Os bons programas já trazem recursos de equalização em tempo real (desde que o o hardware de áudio permita). No entanto também é possível utilizar plug-ins de terceiros, como o Renaissance Equalizer da Waves.

EFEITOS

Efeitos fazem maravilhas à mixagem quando bem dosados. Reverbs, delays, chorus, flangers e phasers criam mais do que sons diferentes e legais para instrumentos e vozes. Se com o controle de Pan você pode definir que, digamos, uma guitarra fique mais à direita ou à esquerda na imagem estéreo, os efeitos (especialmente reverbs e delays) permitem dar ambientação e profundidade aos elementos de uma música, como se fossem um Pan 3D. Vejamos como funcionam esses efeitos.

delay

O delay permite gerar múltiplas repetições de um sinal, a intervalos que podem variar de 1 ms (milésimo de segundo) até vários segundos. É um dos efeitos mais adorados pelos guitarristas, pois ele permite criar um belo clima para solos e efeitos interessantes para bases – um dos músicos que conseguem resultados ótimos com o delay é The Edge, do U2 (dê uma ouvida no início de “Where The Streets Have No Name”).
Mais do que gerar ecos, o delay é também utilizado para criar planos interessantes nas mixagens, podendo fazer com que um instrumento apareça mais claramente. Veja como funciona cada um de seus principais parâmetros:

Delay Time (tempo de atraso)

O delay costuma oferecer atrasos de até 1000 ms (pelo menos), o que costuma ser mais do que suficiente nas mixagens, salvo em casos bem específicos. O valor escolhido determinará o intervalo entre o som original e a repetição. Se você der uma fuçada nesse parâmetro, vai perceber que só será possível ouvir uma repetição acima de 100 ms, pois abaixo disso o ouvido humano não consegue distinguir as repetições. No entanto, valores abaixo disso podem dar a impressão de distância, “encorpar” um instrumento ou criar efeitos metálicos engraçados.

Feedback (retorno) ou Decay (decaimento)

Esse parâmetro determina o número de repetições que soarão após o som original, sempre respeitando o intervalo definido no Delay Time. Se você deixar o feedback no mínimo, só haverá uma repetição. À medida que o valor aumentar, novas repetições irão aparecer, sendo a seguinte sempre mais baixa que a anterior, até que não haja mais repetições. No valor máximo, o Feedback pode durar bons minutos.

Volume ou Mix

Define o volume das repetições. Quando no volume máximo, o som original deixa de ser ouvido.

TC Native Reverb

reverb

A reverberação é o fenômeno acústico que nos permite dizer se uma pessoa está falando em uma sala pequena ou grande, se é revestida de materiais que absorvem ou que refletem o som etc. Qualquer som emitido “caminha” em várias direções e se reflete em todas as superfícies que encontra pela frente: paredes, móveis etc.
O Reverb (ou “reverberador”) é um delay múltiplo que simula ambientes. Com ele, você pode virtualmente colocar uma voz ou instrumento em diferentes tipos de salas, a fim de criar a atmosfera adequada para o tipo de música que está mixando. Alguns modelos já trazem práticos Presets (pontos de partida) que simulam salas de concerto (*concert*

dicas de delay

- **Quando for usar repetições acima de 100 ms, procure “casar” o tempo da repetição com o andamento da música,** levando em conta o tempo forte ou até mesmo os diferentes contratempos.
- **Uma técnica que costuma dar bons resultados** é usar o mesmo som em dois canais, abrir os Pans (colocar um som todo para a esquerda e outro para a direita) e aplicar em um dos canais um delay com tempo entre 30 e 80 ms, feedback no mínimo e volume no máximo. Experimente isso com uma voz ou violão e terá a impressão de duas pessoas tocando a mesma coisa!

plug-ins recomendados

Se o seu programa já tiver opções de delay, confira o delay da TC Works e o da Waves.

hall), quartos pequenos (*room* e *ambience*) e estádios (*stadium*), entre outros ambientes.
A quantidade de parâmetros em um Reverb pode variar muito de um tipo para outro. Veja os mais básicos e fundamentais:

Reverb Time ou **Decay**
Ajusta o tempo que a reverberação vai durar antes de sumir completamente. Uma catedral, por exemplo, pode ter reverberações que duram mais de quatro segundos; já num pequeno quarto com materiais absorventes, esse tempo pode não chegar a menos de meio segundo.

Diffusion (difusão)
A reverberação é, na verdade, centenas de reflexões que ocorrem simultaneamente. A difusão controla o espaçamento entre essas reflexões. Se o Reverb tem baixa difusão, é possível ouvir as reflexões em separado, ao contrário da alta difusão, que faz com que o reflexo soe mais "macio". Normalmente, a baixa difusão funciona melhor com músicas de tempo mais acelerado e com muitos instrumentos.

Pre Delay (atraso prévio)
É o intervalo de tempo entre o som e o reverb. Quanto maior for o valor do Pre Delay, maior a sensação de um espaço grande.

Density (densidade)
Ajusta a forma pela qual as reflexões estão agrupadas. Em última análise, a densidade é função da quantidade de superfícies difusoras na sala. Ou seja, quanto maior a irregularidade das superfícies, maior o número de reflexões que compõem a reverberação e, consequentemente, maior a densidade.
Baixa densidade funciona bem com sons de pouco ataque, como é o caso de cordas e órgãos. A alta densidade é boa para sons percussivos. Em vozes, utilize densidade média.

ER – Early Reflections (reflexos iniciais)
Reflexões rápidas que ocorrem antes da reverberação. Ideal para dar leve ambientação a sons como bumbo ou vocais.

Filtros LPF ou HPF
Cortam as frequências graves ou agudas do reverb, pois frequências muito agudas deixam o Reverb brilhante e exagerado demais, enquanto as frequências graves podem deixar o Reverb muito encorpado e a mixagem "embolada".

Volume ou Mix
Volume do Reverb em relação ao sinal original.

TrueVerb

outros efeitos

Efeitos que também mexem com relações de tempo (delay) e que podem ser utilizados nas mixagens são o Phaser, o Chorus e o Flanger, principalmente para guitarras, teclados e cordas. Mas, em vez de explicarmos cada um dos parâmetros, é melhor descrever suas aplicações genericamente, uma vez que eles têm parâmetros semelhantes aos de um delay.

phaser É, basicamente, um delay que trabalha com repetições oscilando entre os intervalos de 0 e 1 ms, podendo proporcionar um som metálico, como a voz do Pato Donald. Quando em estéreo, o Phaser faz parecer que o som está rodando em torno de sua cabeça. Os guitarristas de funk e disco da década de 70 adoravam esse efeito.

flanger Parece o Phaser, com a diferença de que possibilita variações de delay entre 0 e 20 ms, dando a impressão de que alguém está subindo e descendo a afinação de um som repetidamente. Um bom exemplo de Flanger é a guitarra da música "Follow You, Follow Me" do Genesis (desculpe-nos, não conseguimos lembrar um exemplo mais recente).

chorus Trabalha com intervalos de delay entre 15 e 35 ms e não interfere muito no pitch (afinação) de um instrumento, criando um som bem espacial. Se usado com moderação, serve para "engrossar" o som de um instrumento ou fazer parecer com que uma voz pareçam várias. A maioria dos guitarristas usava esse efeito na década de oitenta. Sempre que possível utilize Phasers, Flangers e Chorus em estéreo, para tornar suas aplicações mais eficientes.

plug-ins recomendados
Esses efeitos também costumam acompanhar os programas de áudio, mas são boas pedidas o MetaFlanger e o Chorus da Waves.

dicas de reverb

▪ **Ao escolher um tipo de reverb, sempre leve em consideração o tipo de música que está mixando.** É claro que tudo é uma questão de gosto. Se você faz música experimental, existe uma liberdade maior. Mas se há uma preocupação comercial em relação ao que se está fazendo, é preciso ser mais ortodoxo.
Enfiar um quarteto de jazz num estádio enorme, ou então, colocar o Coro dos Ferreiros da Bavária num banheirinho pode não ser apropriado. Nesses casos, é fundamental perguntar: "isso combina com o estilo da música?"
▪ **Não é necessário aplicar reverb em tudo,** principalmente porque plug-ins de reverb geralmente exigem bastante capacidade de processamento do computador.
Instrumentos graves, como bumbo e contrabaixo, nem sempre precisam de reverb, pois já ocupam bastante espaço em uma música.
A pergunta básica é: ficou melhor com o efeito? Se não, taca fora.

plug-ins recomendados
TrueVerb, da Waves; TC Native Reverb, da TC Works; e os plug-ins inclusos no Logic Audio Platinum.

COMPRESSÃO

A compressão provavelmente é um dos recursos mais incompreendidos na mixagem, e certamente um dos mais importantes.

Toda música possui oscilações de dinâmica, com partes mais altas e outras baixas, que podem fazer com que determinado instrumento ou voz desapareça em alguns pontos da mixagem. A função primeira de um compressor é funcionar como um controle automático de volume – um regulador de dinâmica que, ao sentir que o sinal está excedendo um determinado nível, entra em ação para diminuir sua intensidade. Essa característica o torna excelente para sons percussivos, vozes, contrabaixo e qualquer outro instrumento com grande variação de dinâmica. Quando a compressão for bem aplicada, a voz ou instrumento comprimido provavelmente terá um som mais encorpado e firme. Porém, o uso excessivo de compressão geralmente pode "matar" completamente a dinâmica e até mudar o timbre original.
Um compressor deve oferecer os seguintes controles:

Threshold (limiar)

É o ponto em que o compressor vai começar a agir. Os valores são exibidos em decibéis. Assim, se você determinar um valor de 10 dB para o Threshold, toda vez que o sinal ultrapassar esse valor o compressor vai entrar em ação. Se estiver ajustado em 0 dB, nada vai acontecer.

Estes dois gráficos representam a forma de onda de alguns segundos de música, antes e depois da compressão. A compressão utilizada aproveita melhor a amplitude de volume disponível, sem alterar audivelmente o caráter do som

Logic Compressor

Ratio (razão)

Controla a taxa de compressão do sinal que passar acima do nível de Threshold. Se você especificar um Ratio de 4:1, o sinal que passar 4 dB acima do ponto de Threshold será comprimido em 1 dB. Colocando a taxa de compressão no valor máximo (infinito:1), o sinal não passa do limite de threshold e o compressor passa a funcionar como um limitador (Limiter).

Attack

O ataque especifica quanto tempo o compressor vai esperar para agir depois que o sinal ultrapassar o limite de threshold. Sons percussivos, como uma caixa de bateria ou palmas, têm ataques muito rápidos. Para o compressor poder agir, o Attack terá que estar regulado entre 0 e 10 ms. Com valores maiores corre-se o risco de o compressor agir somente quando o som já tiver passado, não servindo para nada. Instrumentos com pouco ataque (cordas, piano etc.) e graves (bumbos e baixos) normalmente pedem valores acima de 20 ms.

dicas de compressão

▪ **Os controles do compressor são interdependentes,** ou seja, cada parâmetro alterado muda a relação entre todos os ajustes, influenciando o resultado final. Por isso, ficar íntimo do compressor requer muita prática. Não há uma regra específica, mas como ponto de partida, deixe o Ratio em 4:1 e ajuste o Threshold até atingir uma compressão em torno de 6 dB. Depois, experimente os outros parâmetros.

▪ **Quanto menor for o volume de algum instrumento, maior o perigo de ele sumir em algum ponto da mixagem,** caso tenha uma dinâmica muito variada. Nesse caso, é importante comprimi-lo para corrigir as oscilações de dinâmica.

▪ **O compressor é famoso por alterar os timbres dos instrumentos e deixar os músicos loucos com o técnico de áudio.** Mas isso só acontece quando ele é mal utilizado. Use-o com cuidado, sempre comparando com o áudio original para ver se o que você está fazendo realmente está deixando o som melhor.

plug-ins recomendados

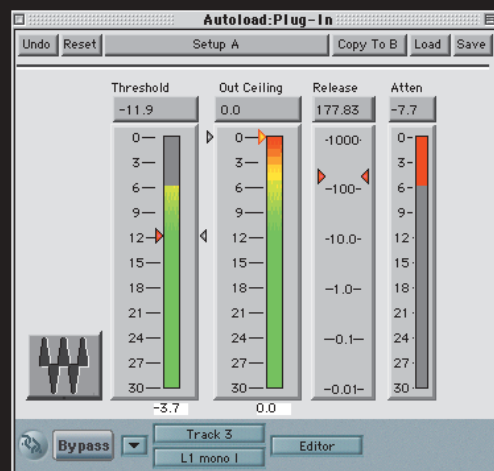
O D3 da Focusrite é ótimo, mas só tem versão para AudioSuite e TDM. Os do Logic Audio e do Pro Tools 5.0 também são bons. Entre os VST, fique com o Renaissance Compressor, ou o C1 da Waves.

Release (soltura)
Trabalha praticamente em conjunto com o Attack, regulando o tempo que o compressor demora para parar de comprimir depois que o sinal estiver abaixo do threshold estabelecido.
O Release pode ser tão rápido quanto 6 ms ou ir até três segundos. Releases mais longos (entre 500 ms e 2 segundos) tendem a deixar a compressão mais suave, enquanto um valor muito pequeno pode fazer com que a compressão oscile muito rápido, causando efeitos indesejáveis.

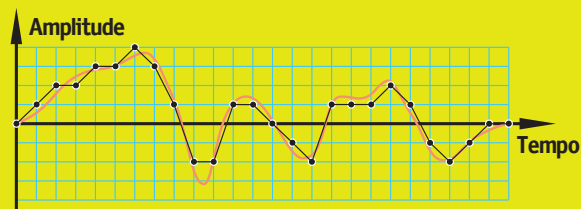
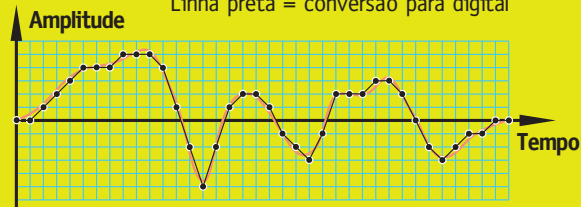
Auto
Alguns compressores têm essa opção, que faz a taxa de compressão variar de acordo com as alterações do sinal.

GR – Gain Reduction (redução de ganho)
A compressão fatalmente causa uma redução de ganho (volume) no áudio; ela é indicada por esse LED (indicador).

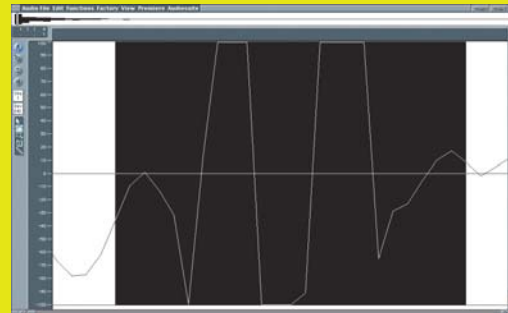
Gain (ganho)
Compensa a perda de volume causada pela compressão. Como regra geral, aumente o ganho até o máximo indicado no medidor GR, pois assim é mais fácil comparar o som, com e sem compressão.

Hard/Soft Knee (joelho "duro"/"macio")
Nem todos os compressores possuem esse controle, que determina o modo de compressão. Na posição Hard a compressão é mais brusca, e em Soft é mais branda.

Waves Limiter

Olha o nível!

Uma boa mixagem começa pela maneira como o áudio é captado. Além de questões como microfonação, um fator importantíssimo para quem trabalha com áudio digital é o nível de gravação. Todo o áudio que vai para o seu computador é convertido em bits (combinações numéricas de zeros e uns).
Isso significa que o conversor análogo/digital (A/D) de sua placa de áudio (ou coisa que o valha) vai analisar o sinal que está entrando e pegar as amostras (*samples*) mais importantes, que tornarão aquele som reconhecível no mundo digital.

Representação da digitalização do som; no gráfico de baixo, a maior quantidade de amostras gera um som digital mais similar ao original

Resolução e amostragem

É aí que entra aquela história de que os produtos de áudio digital oferecem resolução (Bit Rate) de 16, 20 ou 24 bits e taxa de amostragem (Sample Rate) de 44, 48 ou 96 KHz. O que quer dizer isso, na prática? O Bit Rate e o Sample Rate podem ser representados pelos dois eixos de um gráfico, que determinam a quantidade de pontos de amostragem de uma onda sonora. O termo "16 bits" significa que o Bit Rate é capaz de medir 65.536 níveis de sinal (2^{16}, afinal estamos falando de código binário); em 20 bits, esse montante cresce para mais de 1 milhão (2^{20}) e, em 24 bits, mais de 16 milhões (2^{24}). Quanto maior a frequência do Sample Rate, mais amostras são tomadas no mesmo tempo. Quanto maior um dos dois fatores, maior a precisão e qualidade da gravação (e maior é o tamanho do arquivo final).

Uma onda "clipada" fica "comida" nos picos

Nunca estoure o zero

Se o sinal de áudio estiver muito baixo na hora de gravar, o conversor A/D terá dificuldade em identificar as amostras mais significativas do som. É como se você tivesse que escanear uma foto 3x4 para ocupar todo o espaço da capa de uma revista. O scanner não teria uma amostra fina o suficiente para ampliar a foto original e manter a qualidade. O ideal seria escanear uma imagem pelo menos do mesmo tamanho da capa. No áudio digital é a mesma coisa: se você gravar um som com nível baixo, poderá ouvir ruídos e imperfeições – que não existiam no som original – na hora de aumentar seu volume durante a mixagem.
Pense nas luzinhas do medidor de nível de gravação como se fossem um medidor de bits; a cada 6 dB de nível de áudio não aproveitado, você perde um bit de resolução. Se você gravou uma voz que atinge no máximo –24 dB (0 dB é o máximo) em 16 bits, você conseguiu uma resolução de no máximo 12 bits, e o som não terá lá muita fidelidade.
Além disso, se você reparar bem, verá que o VU (medidor) de nível de gravação tem 0 dB como valor máximo e todo o resto da escala com sinal negativo. É isso mesmo: no mundo do áudio digital não existe nada *além* de zero dB. Se o sinal tentar ultrapassar esse limite, o áudio será "clipado", ou seja, ficará severamente distorcido. Visualmente falando, você poderá ver um risco reto cortando o pico da onda.
Devido ao risco da "clipagem", a gravação digital requer cuidados extras, pois é preciso manter o sinal com bom nível e ao mesmo tempo evitar os clipes. O ideal é tentar manter o nível entre –6 e –3 dB, para maior segurança.

FINALIZAÇÃO

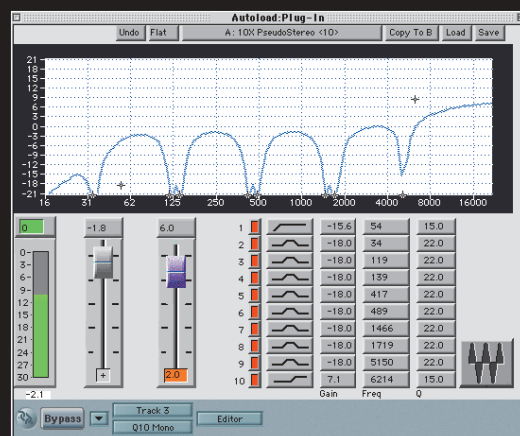
ping-pong

Um problema comum que pode surgir durante a mixagem em computador é a falta de poder de processamento ou memória quando se abrem muitos canais de áudio ou diversos plug-ins, levando o computador a "pedir arrego". Quando isso acontece, a saída é fazer um Bounce – ou "ping-pong", como se dizia antigamente. Fazer Bounce significa condensar o conteúdo de vários canais em apenas um. Se um plug-in de reverb estiver consumindo muita memória, por exemplo, você pode gravar o áudio com efeito em um canal livre. Da mesma maneira, se você tem um coral gravado em diversos canais e já está satisfeito com a equalização, pans e efeitos aplicados, poderá fazer um Bounce para um canal estéreo; assim, economizará seu Mac. Além disso, como o processo é completamente digital, o áudio não perderá qualidade. De qualquer maneira, mantenha os arquivos originais para poder refazer o Bounce, caso se arrependa ou queira mudar algo. Outra coisa: se você está utilizando canais MIDI com timbres de teclado, ritmos eletrônicos ou coisas do gênero e pretende mixar tudo dentro do Mac mesmo (caso não tenha um bom mixer), será necessário gravar esses sons sequenciados em canais de áudio, para poder desfrutar dos benefícios de equalização, efeitos e compressão.

retoques finais

Depois de finalizar a mixagem, existe mais uma etapa no processo de produção de uma ou mais músicas: é a masterização. Quando, por exemplo, é finalizada a mixagem de todas as músicas de um CD, elas sempre ficam diferentes entre si, apresentando diferenças de equalização e volume. A masterização serve para dar uma "cara" uniforme ao CD e também para dar uma "envenenada" na mixagem, com a utilização de equalizadores de precisão, compressores, limitadores e outros recursos. Por isso, essa é uma etapa fundamental quando se está falando de um produto comercial.

Os grandes masterizadores da indústria fonográfica são profissionais pós-graduados na arte de gravação e mixagem; eles usam compressores e equalizadores que podem custar mais de US$ 10 mil. Como no mercado de áudio profissional o preço do produto está diretamente ligado com sua qualidade, dá para entender porque os CDs dos mega-astros da música pop costumam ter aquele som impecável.

De qualquer modo, você pode dar uma pequena masterizada em suas mixagens de modo caseiro. Para dar um trato na equalização, uma boa opção é o Q10 da Waves, um equalizador paramétrico de dez bandas, bastante versátil e prático. Os compressores de masterização servem para "energizar" a mixagem, dando mais volume e peso à música. Um ótimo plug-in é o L1, também da Waves. Já a TC Electronics tem o Spark 1.5, um software de masterização que utiliza a tecnologia VST e traz o ótimo plug-in TC Native CL.

Waves Q10

dB o que é isso?

Decibel é a décima parte da medida logarítmica **bel**, nome dado em homenagem ao inventor do telefone, Alexander Graham Bell. O decibel (dB) virou padrão no final dos anos 20 e servia para medir a perda de sinal entre duas extremidades de uma linha telefônica, mas atualmente é utilizado em diversas áreas. Embora seja comumente citado como medida do volume sonoro das caixas de som, é uma medida *relativa* e não absoluta. O dB não mede quantidade de coisa nenhuma; somente determina a *relação de grandeza* entre dois valores quaisquer. Ou seja, pode ser aplicado a relações de tensão, corrente, pressão sonora etc. O decibel é *logarítmico*, o que torna prático trabalhar com as enormes relações de valores que ocorrem frequentemente nas coisas relacionadas a áudio.

tá bom, mas e daí?

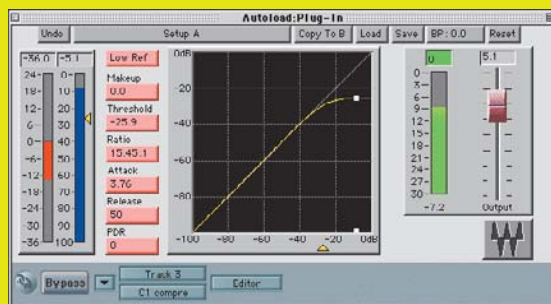
Para quem faz uma mixagem, o decibel é uma medida logarítmica de *potência*. Traduzindo para a prática: ao aumentar 3 dB em um som qualquer, você está *dobrando* sua potência. Aumentando em 6 dB, a potência é quadruplicada; subindo para 9 dB, a potência é oito vezes maior. Zero decibel significa *o mesmo* volume sonoro, sem ganho nem atenuação. Sempre que estiver mexendo em volumes, ganhos e atenuações, verifique os valores em decibéis nos medidores. Se estiverem muito altos, é porque provavelmente você exagerou na dose.

–100 dB = 1/10.000.000.000
–30 dB = 1/1000
–20 dB = 1/100
–10 dB = 1/10
–9 dB = 1/8
–6 dB = 1/4
–3 dB = 1/2
0 dB = 1
+3 dB = 2x
+6 dB = 4x
+9 dB = 8x
+10 dB = 10x
+20 dB = 100x
+30 dB = 1000x
+100 dB = 10.000.000.000x

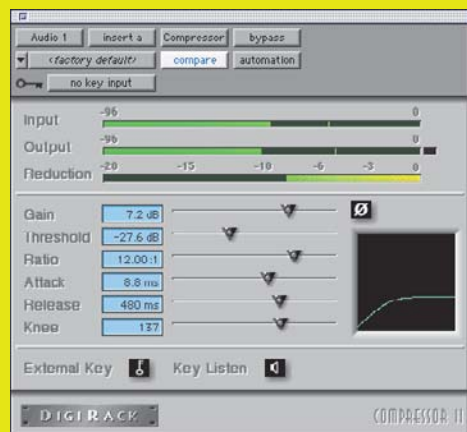
a festa dos plug-ins

Quase todos os bons programas atuais de gravação e edição de áudio permitem equalizar sons e aplicar os mais diversos e estranhos efeitos através de plug-ins que funcionam em tempo real, sem a necessidade de uma placa de som muito cara (podem funcionar até mesmo com a circuiteira de som original do seu Mac).

Waves C1

Os plug-ins que usam a tecnologia VST da Steinberg, criadora do Cubase, são os mais populares e aceitos por diversos programas. Por outro lado, muitos programas também incluem plug-ins e recursos exclusivos. O **Logic Audio 4.x,** por exemplo, além de ser compatível com o VST oferece uma boa variedade de efeitos criados por engenheiros da própria Emagic. Já o **Pro Tools 5.0,** da Digidesign, também trouxe como novidade plug-ins em tempo real de tecnologia proprietária, que funcionam bem mas não possuem tantas opções como os VST. A empresa ainda possui mais duas tecnologias de plug-ins: **AudioSuite,** que não funciona em tempo real (o áudio tem que ser processado, gerando um novo arquivo), e o **TDM**, que funciona apenas com o hardware Pro Tools – um sistema de gravação digital profissional que é a menina dos olhos de quem deseja ter um estúdio baseado em computador.

DigiCompressor

Entre os desenvolvedores mais populares de plug-ins está a Waves, que tem uma completa linha para diferentes tecnologias existentes no mercado – VST, AudioSuite, TDM e outros. Outro tiro certo são os produtos da TC Electronics e da Focusrite.

Todos esses plug-ins são muito úteis e práticos, mas, de modo geral, não se comparam a equipamentos e módulos profissionais; a tecnologia TDM é um caso à parte, já que utiliza um sistema de DSP (processamento digital de sinal) bem mais sofisticado. Por isso, não vá pensando que com meia dúzia de plug-ins você vai conseguir tirar o som de um disco da Mariah Carey, porque não vai...

Digidesign: www.digidesign.com
Steinberg: www.steinberg.com
Emagic: www.emagic.de

quer mixar comigo?

Somente por ter acabado de ler estas páginas, você ainda não está qualificado para fazer boas mixagens, pois um bom técnico de áudio tem que ter boas noções de ressonância, acústica, microfonação, funcionamento do sistema auditivo e, mais do que tudo, tem que aprender a escutar e decompor uma música. Enfim, existem mais coisas envolvidas nessa coisa chamada "áudio" do que se imagina. Lembre-se que o que escrevemos aqui não são regras rígidas, mas sim conceitos básicos. Na dúvida, sempre consulte seu ouvido e o bom senso.

Quem estiver disposto a estudar mais profundamente o assunto pode se informar sobre os cursos disponíveis no IAV – Instituto de Áudio e Vídeo –, que fica em São Paulo (11-573-3818; www.iav.com.br). De qualquer forma, esperamos que depois de ler esta matéria você já possa sair dando umas cacetadas por aí e tirar aquele som de suas mixagens caseiras. Afinal, uma mixagem mal feita pode enterrar a melhor música do mundo, para sempre. M

MÁRCIO NIGRO
É músico e faz mixagem em seu estúdio, o Trio Digital Audio.

Minilab digital ao alcance de todos

Você comprou uma câmera digital, encheu seu HD com lindas fotos das crianças, mas não tem como mostrar para a vovó que não tem computador.

O que fazer?

Manda pro minilab, oras.

A fotografia digital finalmente fechou o ciclo: chegou ao Brasil o minilab digital, o complemento perfeito das cada vez mais onipresentes câmeras digitais. Funciona tal qual o famoso minilab "1 Hora" que você usa para revelar seus filmes. Com uma diferença fundamental: agora você leva o disquete, o Zip, o CD, até o cartão de memória de sua câmera digital, e sai com belas ampliações em papel fotográfico (claro, tudo depende da qualidade da sua câmera).

Mas existe diferença entre usar o tal minilab e mandar uma imagem para dar saída em uma gráfica rápida? Sim, existe. O que se vê em alguns laboratórios e birôs são impressoras de transferência térmica, que funcionam como versões sofisticadas de sua impressorinha jato de tinta. Mas ambas padecem do mesmo mal: os "prints" desbotam. Sob o sol, duram poucos meses; em condições normais de luz, como no porta-retrato da sua sala, menos de dois anos. Além disso, o custo é alto e a impressão demorada.

Por outro lado, a ampliação fotográfica dura trinta anos (dizem os fabricantes), custa relativamente pouco e é feita em poucos minutos.

Os minilabs digitais já existem há vários anos, mas o seu custo era praticamente inacessível. Agora, o preço caiu drasticamente, chegando a menos de US$ 200 mil. É o caso do Fuji Frontier 350, cujo serviço já está disponível pra nós, pobres fotógrafos de fim-de-semana, por um custo um pouco maior do que o de uma revelação normal. Uma ampliação avulsa de 10 cm x 15 cm, a partir de arquivo digital, sai por R$ 1 (preço em São Paulo, verificados em maio/2000). Já dá para pensar em pegar aquele seu CD cheio de fotos e mandar imprimir para mostrar aos parentes na sala de visitas.

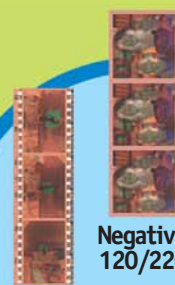
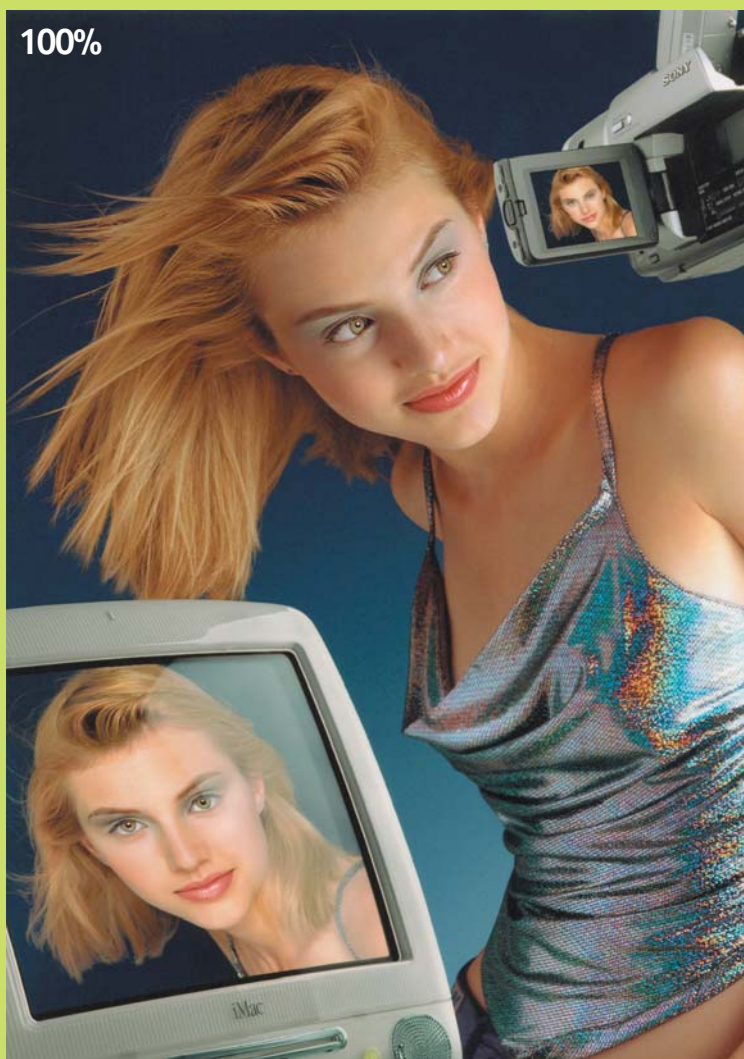
Todos os fabricantes de minilabs do mundo estão investindo no minilab digital. E mesmo empresas sem tradição no ramo de minilabs, como a Agfa, estão entrando na disputa. No Brasil, quem chegou primeiro foi a Fuji, seguida de perto pela Noritsu (maior fabricante de minilabs do mundo e tradicional parceira da Kodak).

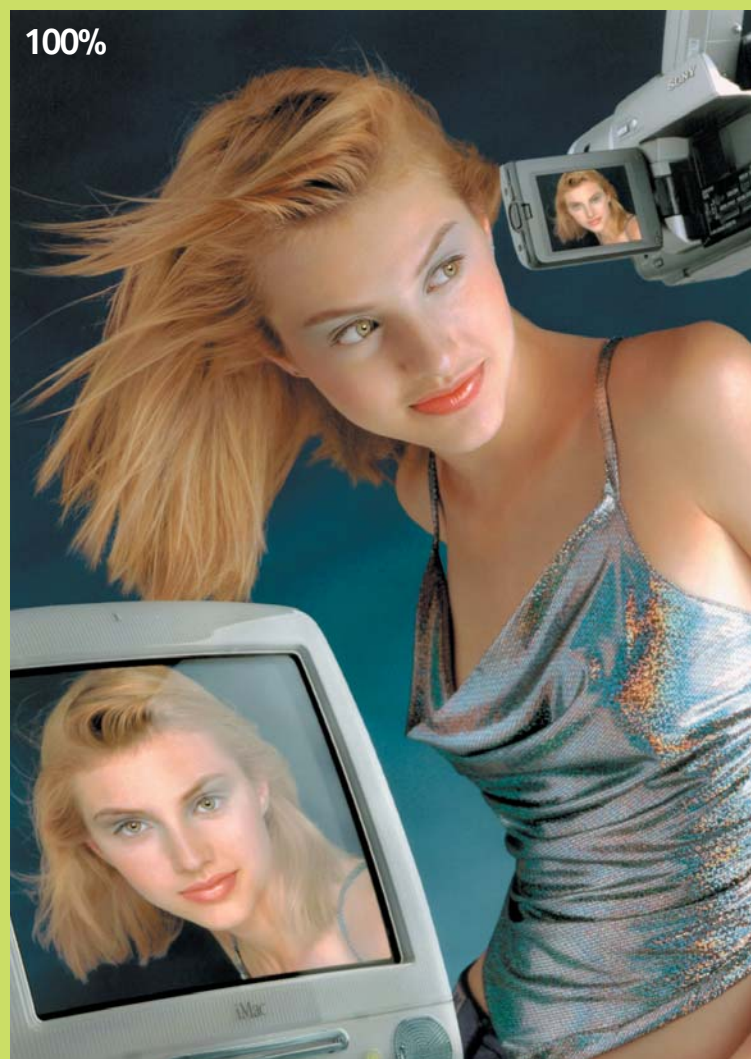
Imprimindo fotos

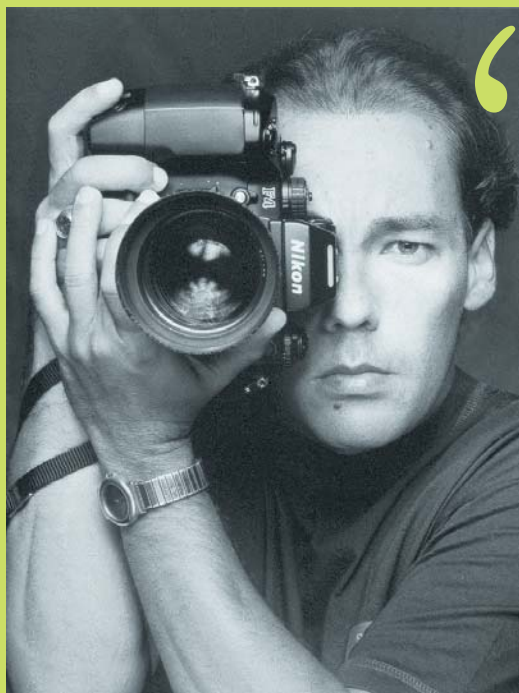
Como funciona a engenhoca? Simples. Na Frontier 350, o arquivo digital é convertido em uma varredura de três raios laser (vermelho, verde e azul), os quais iluminam o papel fotográfico, "depositando" a imagem em haletos de prata presentes na emulsão do papel. No caso da Noritsu QSS 2701, o envio da imagem se dá por fibras ópticas. Daí para frente, o processo é idêntico ao minilab convencional: processamento do papel em banhos químicos. (Por isso, também se usa o termo "minilab híbrido" para definir essas máquinas revolucionárias.)

E aí o leitor inteligente (você) pergunta: "então eu posso manipular a imagem no Photoshop antes de tirar uma ampliação?" *Yes!!!*, responde este articulista poliglota. Pode ajustar cores, tirar manchas e rugas, arrancar aqueles dois dedinhos chifrudos em cima da sua cabeça, corrigir os "olhos vermelhos", sobrepor textos e legendas, fazer calendários, aplicar molduras e "imprimir" sua foto. O minilab digital usa papel fotográfico absolutamente idêntico ao convencional, com as opções de brilhante e semifosco.

Outra pergunta inteligente: o minilab amplia a partir de negativos? *Oui, monsieur!* Ele tem uma estação controladora (PC, *of course*), acoplada a um poderoso e velocíssimo scanner. Colocado ali o negativo, é gerado um arquivo digital de pelo menos 300 dpi. Se você quiser que o laboratório manipule a imagem antes de imprimir, lembre-se de que esse é um serviço caro, cobrado por hora. Pequenas correções de cor e densidade não são cobradas.

O que entra
Foto em papel
Polaroid
Slide/ cromo
Negativo 35 mm
Negativo 120/220
Filme APS
Cartão SmartMedia
Câmera digital
CD-ROM
PC Card
Disquete
Disco MO
Zip-100
Minilab Fuji Frontier 350/370
O que sai
Cópias fotográficas em múltiplos formatos
Folha de álbum fotográfico
Cartão
I Love You!
Calendário
Folha-índice APS
Folha-índice 35 mm

Cópia fotográfica versus impressão

Saída do minilab Fuji Frontier 350 (RGB)

100%

Impressão em dye sublimation, 300 dpi (CMYK)

A opinião dos fotógrafos profiças

> "Achei o resultado muito bom"
>
> Clicio

Antonio Carreiro

É outro fotógrafo profissional que está apostando no digital. Adquiriu recentemente, pela módica quantia de R$ 22 mil, uma câmera digital Nikon D1 (modelo profissional, cujo maior trunfo é usar objetivas 35 mm convencionais). "Comprei em função da nova Frontier", explica. "Vi a excepcional melhoria de qualidade em relação ao minilab anterior, então investi."
Para Carreiro, o ganho de agilidade foi enorme. Como trabalha principalmente com fotos de produtos e reportagem comercial, precisa ser rápido. Após fotografar, ele mesmo retoca as fotos em seus Macs e leva os arquivos para o laboratório. "O grande negócio é chegar no laboratório com tudo pronto, dentro das especificações, mesmo porque sai mais barato", explica.

Clicio Barroso

Conhecido fotógrafo de publicidade e assíduo colaborador desta revista, usa os serviços do minilab digital há algum tempo. "Acho a qualidade OK; quanto ao preço, não é caro nem barato", opina. Ele comparou o resultado das duas Frontier, a antiga e a recém-lançada, e gostou do lançamento. "É melhor, sem dúvida. Ainda escurece um pouquinho na cor vermelha, mas tem um resultado muito melhor."
No que se refere à manipulação de imagens, ele é conclusivo: "jornalisticamente, é simplesmente imperdoável! Mas na publicidade, é necessária". Em seu estúdio fotográfico, Clicio tem uma rede de Macs e PCs, nos quais faz manipulações digitais e, mais recentemente, web design.

> "O negócio é chegar no laboratório com tudo pronto"
>
> Carreiro

Ressuscitando a vovó

E se não tiver negativo nem scanner? *No problem.* Leve ao laboratório aquela milenar foto dos seus avós com sua mãezinha no colo, toda rasgada e amassada (a foto, não sua mãe). Lá eles se encarregam de escanear, restaurar e entregar uma ampliação fotográfica limpinha (e caríssima). Se tiver habilidade suficiente, restaure você mesmo e leve lá o arquivo digital.

Fotos pela Web

Levar o arquivo, eu disse? Já ia esquecendo a opção de envio pela Internet. Mas é bom lembrar que os arquivos de imagem são pesados. Uma foto de 10 cm x 15 cm, em RGB e com 300 dpi de resolução, ocupa 6 MB. Sem a tal da Internet rápida fica difícil, e é preciso que laboratório e cliente tenham acesso a ela. Nos Estados Unidos já acontece o seguinte: o cliente manda o filme fotográfico para o laboratório, que faz um índice digital com as imagens em baixa resolução (usando o veloz scanner do minilab digital, que literalmente devora o filme enquanto escaneia), e manda pela Internet para o cliente, que escolhe quais ele quer ampliar. Uma boa idéia para ser aplicada aqui.
Há a opção de comprimir em JPEG, que resulta em ampliações satisfatórias. Fiz um teste radical: peguei um disquete, que tinha uma imagem em JPEG de 1,3 MB, capturada com uma câmera digital profissional (Nikon D1), em 300 dpi. Ao abrir no Photoshop, cresceu pra 7,5 MB. Ampliei para o tamanho máximo de papel disponível (25 x 38 cm), o que gerou um arquivo de 38 MB. Saturei cores, apliquei textos etc. O resultado foi surpreendentemente bom. Também fiz uma montagem em Photoshop já pensando no formato final de 25 cm x 38 cm, em 300 dpi. O resultado, dessa vez, foi excelente.

E os profiças?

Os profissionais, sejam fotógrafos ou designers gráficos, também podem tirar grande proveito do minilab digital. Que tal montar

Minha primeira foto

Agora você está curioso pra testar o serviço, mas tem muitas dúvidas, certo? Pois aqui vão algumas dicas:

▪ **Consulte o laboratório sobre o formato.** O formato, em centímetros, é sempre aproximado, pois deriva de medidas em polegadas. Por exemplo, o formato chamado "15 x 21" na verdade tem medidas bem diversas, conforme o laboratório, o qual deve fornecer a você a dimensão exata do arquivo. A resolução mínima e 300 dpi, sempre.

▪ **Bordas brancas.** Um recurso muito legal, que dá um charme à foto, é ampliar com bordas brancas (no Laboratório Fuji elas são obrigatórias). Basta solicitar, não tem custo adicional. Entregue o arquivo no tamanho normal.

▪ **Mac ou PC?** A controladora do minilab é sempre um PC. Ainda que ele aceite arquivos de Mac, salve-os em formato PC, e entregue de preferência em discos formatados para PC. Ganha-se uns minutos preciosos, principalmente se o seu motoboy estiver ali no balcão, esperando para ficar pronto.

▪ **Salvar em BMP, TIFF e EPS?** Vale praticamente qualquer formato bitmap, até Photoshop com layers separados. Mas o mais rápido é o BMP mesmo. Atenção ao salvar nesse formato: use opção Windows, cor RGB. Não esqueça de adicionar a extensão .BMP ao nome do arquivo.

▪ **Tipo de cor: sempre RGB.** As cores CMYK são mais pobres e ocupam mais espaço no seu disco. Para ampliações em P&B, converta para grayscale, dê uma contrastada a mais e reconverta para RGB.

▪ **Nitidez (Unsharp Mask):** no final das suas manipulações no Photoshop, sempre aplique o filtro Unsharp Mask (máscara de nitidez), principalmente se você tiver reduzido o tamanho do arquivo. Após a aplicação do filtro, costuma aparecer uma sujeira aqui, um fiapo acolá. Limpe-os com a ferramenta do carimbo.

▪ **Não sei mexer no Photoshop! Não tenho scanner! E agora?** Peça um orçamento imediato no balcão do laboratório. É um serviço caro, cobrado por hora; não corra o risco de se surpreender depois com a conta. E pechinche (eles sempre chutam um pouco para cima).

um portfólio das suas artes-finais em papel fotográfico, com cores RGB? Sim, aquele azulão do mar que aparece no seu monitor não vai morrer na prainha do CMYK. Pegue seu arquivo de QuarkXPress, converta em EPS, abra no Photoshop, passe para RGB e dê aquela saturada nas cores. Impressione os clientes em potencial! Web designers também podem montar uma bela pastinha em vez de andarem com um notebook por aí. Fotógrafos profissionais ou amadores avançados podem agora fazer ampliações – com preço acessível – a partir de cromos. Até hoje havia esse dilema: cromo tem qualidade muito superior ao negativo, mas a ampliação em papel era caríssima e não havia um controle tão preciso quanto na ampliação a partir de negativos. Com os minilabs digitais, isso mudou totalmente. Para se ter uma idéia, o processo direto, no caso de um cromo de 35 mm ampliado pra 25 cm x 38 cm, custa R$ 35*. No minilab digital, custa R$ 20* (cai para R$ 10 se o arquivo for digital). O mesmo serviço, a partir de negativo, custa R$ 8*. Claro, continua havendo uma grande diferença, mas pelo menos ela deixou de ser gigantesca.

**Preços em São Paulo, verificados em maio/2000*

Organizando as fotos

O minilab digital também é totalmente compatível com o APS (Advanced Photo System). É uma tecnologia criada pelos grandes fabricantes de filmes que embute uma banda digital no velho e bom filme de 35 mm, permitindo novas aplicações, como o *index print:* ao revelar seu filme, você ganha uma folha com miniaturas de todas as fotos (funciona só com negativos), que podem ser usados como índice para organizar as imagens. Outra alternativa: em vez de pedir para revelar e ampliar todas as fotos, peça apenas o *index print*. A partir dele, amplie apenas as que saíram realmente boas. Que tal? O minilab digital oferece ainda mais opções de formatos de ampliação, benefício também oriundo do APS.

A volta do P&B

Foto em preto-e-branco é como Mac: um charme só, todo mundo gosta. Mas como o processo de revelação e ampliação P&B é manual, o custo é altíssimo. Com o minilab digital, fica fácil e barato fazer PB. Pode-se levar qualquer original – cromo, negativo colorido ou até P&B – que as cópias saem em P&B. Não fica igualzinho à foto P&B pura, mas dá para conseguir um resultado muito próximo. Para aquela foto da vovó com sua mãezinha, pode-se aplicar um belo tom sépia. E o melhor: são recursos rápidos, automatizados, do software instalado no controlador do minilab. Não é preciso escanear, levar pro Photoshop (instalado em outro microcomputador), retocar, voltar. Esse vai-e-vem é que custa caro. Portanto, é uma boa solução para se obter ampliações P&B a preços só um pouco superiores aos das fotos coloridas de minilabs convencionais.

Onde tem, afinal?

No momento, apenas três laboratórios oferecem o serviço no Brasil: o Laboratório Fuji, o Instan Color (ambos em São Paulo) e o Sol Nascente (no Rio de Janeiro). Todos têm minilab Fuji Frontier (a Noritsu só terá o seu equipamento em *showroom* no final de maio). No caso do Laboratório Fuji, o modelo é mais antigo (LPF), com menos recursos (só aceita arquivos BMP), e tamanho máximo de ampliação, de 20cm x 30cm. Já os outros dois contam com o Fuji Frontier 350, que amplia até 25 x 38 cm. Ele aceita qualquer arquivo bitmap de PC ou Mac em JPEG, TIFF ou EPS.

MARCOS KIM
pagewon@uol.com.br
É instrutor particular de Photoshop, mas o que gosta mesmo é de pegar sua velha câmera fotográfica manual e clicar por aí.

Para saber mais

Os sites dos fabricantes têm pouquíssima informação, mas aí vão:
Fuji: www.fujifilm.com
(digitar "Frontier" no campo de search)
Noritsu: www.noritsu.com.br

Onde encontrar

Laboratórios que oferecem o serviço:
Espaço Virtual: 11-5084-6255
Instan Color: 11-270-2196
Laboratório Fuji: 11-3842-9811
Sol Nascente: 21-527-2721

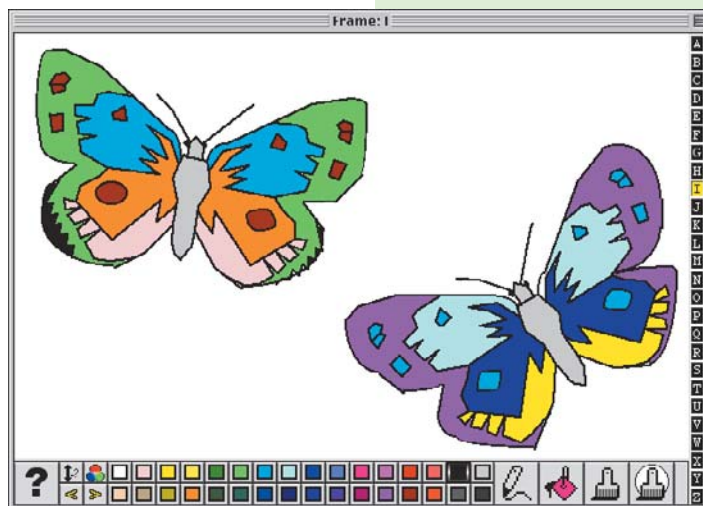
E aí pequeno, vai encarar?

Libere sua máquina para futuros macmaníacos...

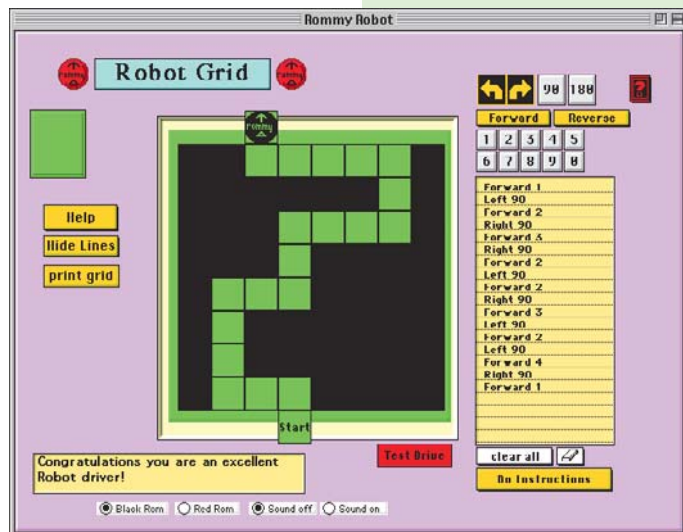
Quem disse que criança não pode mexer em computador? Já foi o tempo em que computadores eram monstros intocáveis da tecnologia. Hoje as crianças costumam saber mais sobre o assunto do que muitos adultos por aí. Então, por que impedi-las de entrar no cybermundo? Fuçando e pesquisando sobre sharewares para os pequenos grandes gênios que têm o privilégio de usar um Mac, encontramos alguns programinhas e games bem legais, que foram desenvolvidos exclusivamente para eles. Leia esta matéria junto com a molecada, depois baixe os programas e finalmente curta aquele descanso merecido enquanto eles passam horas na frente do monitor.

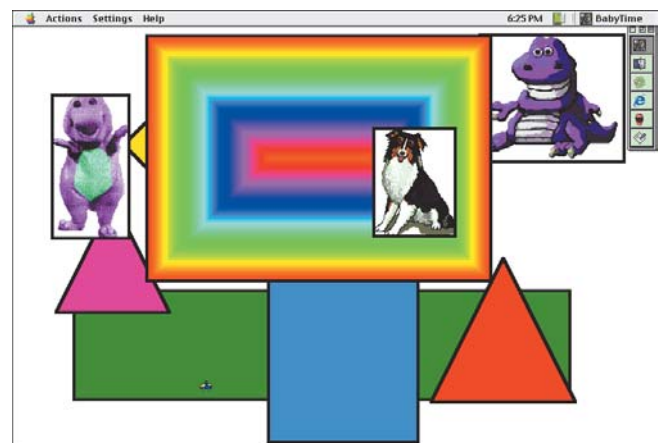
Etchelon Macdoodle

O Macdoodle é a versão digital daqueles livrinhos de colorir. É recomendado para crianças de 3 a 12 anos, tem 26 telas para pintar e quatro opções de ferramentas, como "lápis de cor" e "pincéis". Para evitar a monotonia, o programa apresenta 10 níveis de dificuldade, totalizando 260 figuras, e, no momento em que outro desenho é escolhido, a tela muda, como em um show de slides. Se você é daqueles que se preocupa ao liberar sua preciosa máquina para a criançada, relaxe... O "Protection Windows" é um recurso do programa que esconde o resto do desktop e impede que o pirralho clique no Finder e resolva brincar de arrastar programas do papai para o lixo. O programa é disponível só para Macintosh e funciona direitinho, mesmo que você não pague os US$ 5 da licença de uso. Mas você não é nenhum mão-de-vaca, certo?

Depois de coloridas, as telas mudam como slides

Rommy Robot 2.2

Programa cabeça com telas que simulam um sistema como aqueles planos cartesianos que aprendíamos no colégio. Fazendo gráficos, labirintos e ditando instruções para guiar o robô, estimulará seu pimpolho a treinar suas aptidões, desenvolvendo movimentos e posições da matemática primária. O jogo tem quatro níveis de dificuldade. No primeiro nível, os labirintos e as coordenadas são bem simples; no segundo, os labirintos podem ficar mais complicados e as coordenadas também, podendo ter giros de até 270 graus. Os dois últimos são bem difíceis e requerem um pouco de prática para serem dominados. Sem pagar a licença (US$ 12), um jogo salvo pode ser aberto somente quatro vezes.

O robô segue sempre suas instruções e os gráficos são babas

Baby Time 1.1

Que tal deixar o seu Mac à disposição de seu adorável baby? Você sabe que quanto mais rápido ele se familiarizar com a sua maquininha, mais esperto ele vai ficar, além de tomar gosto pela coisa. Esse shareware é superinteressante, pois foi desenvolvido justamente para que o seu bebê se sinta totalmente à vontade quando estiver "digitando". Ele pode teclar e esmurrar o teclado, que, a cada toque (ou murro) sons e objetos aparecerão na tela. Desenvolvido especialmente para crianças de até três anos, esse joguinho tem várias opções de velocidades, cores e sons. Além de esconder o resto do desktop e o menu, também permite que você coloque sons, figuras e cores de sua preferência. Ele é de graça para testar e, se você quiser licenciar, custará US$ 5.

A cada toque no teclado, aparece um desenhinho junto com um som

Kids Animator Maker 1.1.1

É de pequenino que se faz o Walt Disney. Seu pimpolho poderá desenvolver o talento artístico, criando animações de forma divertida. A fórmula é bem simples: a partir do primeiro desenho, que é feito com o mouse, a criança vai criando os movimentos nos próximos quadros (conhecidos também como frames), colando os anteriores e mudando os movimentos. Depois, é só clicar no ícone de animação, que o desenho cria vida. Os ícones são de fácil interpretação e, para os novatos não "boiarem", um exemplo de animação pode ser mostrado. Combina facilidade e rapidez, para que os pequenos desde cedo coloquem suas idéias em ação. Além disso, é uma boa maneira deles conhecerem os princípios da animação. Este programa de animação foi desenvolvido especialmente para crianças de até 12 anos; tem versões em inglês, francês e alemão e já está sendo usado em muitas escolas em todo o mundo. Porém, enquanto a licença deste shareware não for paga, os trabalhos podem ser salvos, porém mostrarão um enorme "X" vermelho sobre as animações.

Onde encontrar

Baby Time 1.1	256 K	http://kidsdomain.com/down/mac/babytime.html
Crazy Car 1.2	177 K	ftp://ftp.riken.go.jp/pub/mac/info-mac/game/arc/crazy-car-1.2.hqx
Etchelon Macdoodle	255 K	http://website.lineone.net/~andy.pritchard/Mdoo.html
KK Games 1.06	814 K	http://hyperarchive.lcs.mit.edu/HyperArchive/Archive/game/kkgames
Kids Animator Maker 1.1.1	511 K	http://vse-online.com/kids-animation-maker/index.html
MacEmatics Light 1.01	459 K	www.io124.com/nwcs/software/maclight.html
Mr. Cat's Quest 3.2	1560 K	http://terra-br.mac.tucows.com/blueberry/adnload/dlmrcatmac.html
Rommy Robot 2.2	1800 K	http://members.aol.com/weefishes/rommyfacts.html
Snavelly 1.0.5	1300 K	www.ironsoftware.com/downloads/Snavely.hqx
Type & Speak 0.55	1306 K	www.flash.net/~timbolo/MacSharware/index.html

Com uma boa dose de criatividade, seu filho pode criar um desenho animado

KK Games 1.06

Freeware destinado à alfabetização com alguns diferenciais não muito atrativos, porém interessantes. O KK Games 1.06 é composto de cinco jogos: WordSpell, Mosaic Patterns, Color Shapes, Five In a Row e Play Notes. O primeiro é uma espécie de "forca", onde a criança guia as letras para o espaço em branco que simboliza a palavra. Depois de pronta, o computador pronuncia a palavra, lógico, se ela fizer sentido (é claro que está tudo em inglês, mas pode ser uma boa no aprendizado da língua).
O Mosaic Patterns é um joguinho de desenhos em formas de mosaicos, com 256 cores disponíveis. O Color Shapes tem uma palete com objetos geométricos, como círculos e retângulos, e com eles é possível criar figuras bem legais. Five In a Row treina a prática de somar e diminuir com um jogo de dados, e Play Notes é um teclado virtual de piano. Esse piano obedece ao seu mouse e tem várias opções de timbres. É possível, por exemplo, tocar com um som mais grave ou como um coral.

Criar mosaicos é como montar Legos: sempre fica legal

Inspirado nas palavras cruzadas, este jogo ajuda a criança a conhecer o alfabeto e as palavras

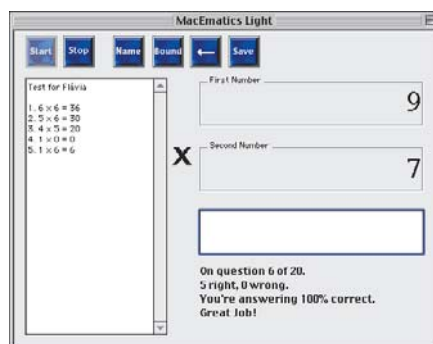
De repente, seu pequenino vira um Mozart da vida!

Mr. Cat's Quest 3.2

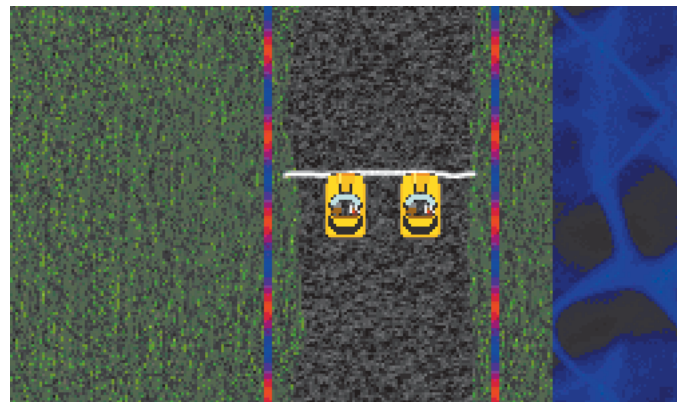
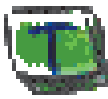
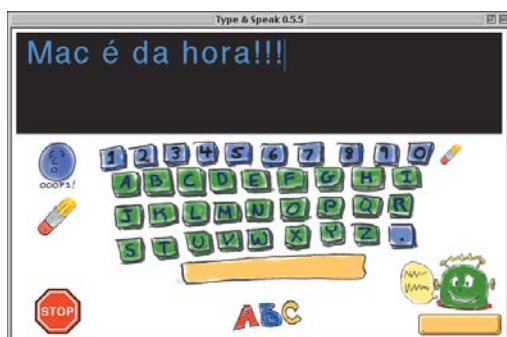
Mr. Cat chega cansado em casa depois de um dia sacrificante no trabalho e encontra um bilhete em sua porta, alertando-o sobre o sequestro de sua mulher e dizendo que, para recuperá-la, ele precisa ir até as Cavernas Perdidas.
E aí, você se habilita?
Destinado a pré-adolescentes, o jogo tem 42 fases. Mr. Cat tem que recuperar sua mulher a qualquer custo, derrotando os obstáculos que aparecem em formas de inimigos (fantasmas e criaturas esquisitíssimas que vão tentar impedir que você chegue ao final de cada fase). Para vencê-los, é necessário jogar objetos neles. É possível salvar o jogo a qualquer momento, interromper a ação e depois continuar a partir do ponto em que parou. O shareware só vai até a décima caverna.
Registrando o jogo (US$ 10), surgem novos níveis e ainda é possível contar com uma "ajudinha" para chegar até o final de cada fase.

Telas coloridas farão com que a criança queira passar por todas as fases

MacEmatics Light 1.01

Com certeza você se lembra muito bem de quando seu pai lhe tomava tabuada, não é? Pois agora não é mais necessário que você perca seu tempo inventando mil formas de fazer seu filho memorizá-la. Esse shareware é um companheiro para ajudar no aprendizado da aritmética. Ele tem uma forma divertida de apresentar as quatro operações. Em questões de testes, a criança tem que colocar o resultado da conta e, dependendo de seu desempenho, ouvirá sons de aplausos ou vaias. Você pode também aumentar ou diminuir o nível de dificuldade e escolher com quantos algarismos trabalhar.

As operações matemáticas ficaram muito mais divertidas

Crazy Car 1.2

Shareware de corrida que pode ser jogado por até duas pessoas. Se a opção for jogar sozinho, a disputa será contra o relógio. Caso a preferência seja por dois jogadores, o lema é "que vença o melhor". Ele tem gráficos em 2D, e o comando dos carrinhos é feito pelo teclado. Nas opções disponíveis, é possível escolher comandos, quantidade de voltas da corrida, a pista e seu tamanho.

Type & Speak

Ótimo para treinar inglês com seu pequeno. Qualquer frase que você (ou ele) digite, o computador pronuncia (com aquele sotaque inconfundível das vozes do Speech). Bem colorido, o layout do programa tem um teclado infantil de computador e um quadro negro. É possível apagar a frase ou corrigir aquelas que foram digitadas erradas. No teclado, as letras estão em ordem alfabética. Você pode teclar ou clicar com o mouse sobre as letrinhas que estão no teclado desenhado. Depois de escrever tudo o que deseja, basta clicar no "marciano", que ele diz tudo. O preço da licença é US$ 3.

Uma sala de aula combinada com um computador. É tudo que seu filho precisa

Snavelly 1.0.5

Como todo jogo infantil, ele é bem colorido, cheio de sons, e pode ser jogado por até duas pessoas. Seguindo o estilo de antigos videogames, o objetivo é controlar duas cobrinhas para que elas não saiam do cenário do jogo. Quando as cobrinhas se chocam, aparecem "ovinhos" que travam o caminho, obrigando assim que a alegre cobrinha se desvie. Aumentando o nível de dificuldade, aparecem objetos que podem ajudar ou atrapalhar. Tem versões em inglês e japonês, e sua licença custa US$15.

O jogo imita cenário de videogame e promete emoções

Existem dezenas de programas infantis na Internet, prontos para serem baixados. Você pode caçá-los em sites tradicionais de sharewares, como o Version Tracker (www.versiontracker.com) ou o Download.com (www.download.com). Mas o melhor lugar para descobrir programas infantis é o Kids Domain (http://kidsdomain.com/down/mac/_beginners-index.html). Nele você encontra praticamente todos os programas citados nesta matéria e muitos mais, classificados por idade. M

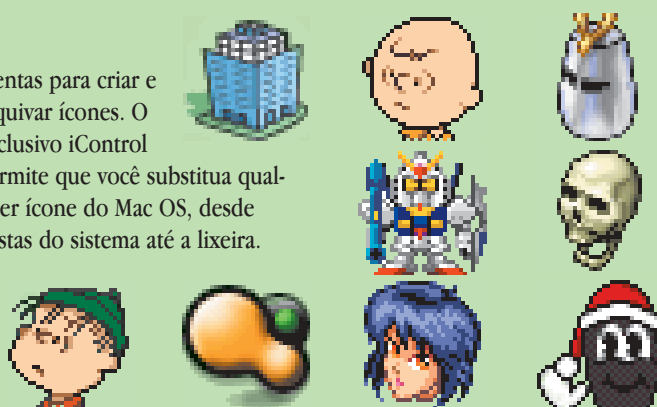
FLÁVIA D'ANGELO
Recuperou sua infância perdida e está organizando o pessoal da redação para um triatlo de esconde-esconde, passa-anel e barra-manteiga.

Obras de arte em 32 pixels

Passeie pelos sites de ícones e redecore seu desktop

O que é possível fazer em um quadradinho de 32 por 32 pixels? Um mundo de coisas. É o que provam centenas de macmaníacos ao redor do mundo, que montam sites dedicados a pequenas obras de arte para decorar seu desktop. Todo macmaníaco que se preze adora personalizar seu computador com ícones diferentes, exclusivos, que expressem sua personalidade. Então, se esbalde nessa relação dos sites de ícones mais quentes. Divirta-se enquanto é tempo, pois essa arte pode estar com seus dias contados: afinal, aí vem o Mac OS X, com seus ícones gigantescos que deverão transformar os quadrinhos de 32 x 32 em coisas tão anacrônicas quanto os monitores preto-e-branco de 9 polegadas.

Iconfactory

O melhor ponto para procurar ícones na Internet. São os criadores do maior concurso de ícones da face da Terra, o Pixelpalooza. Tem dezenas de colaboradores produzindo os melhores ícones que você jamais pensou em encontrar. Também produzem softwares dedicados ao tema, como o IconBuilder e o IconDropper, excelentes ferramentas para criar e arquivar ícones. O exclusivo iControl permite que você substitua qualquer ícone do Mac OS, desde pastas do sistema até a lixeira.

Mad Science Laboratories

Para o pessoal que curte os desenhos da Hanna-Barbera, Beatles e máquinas de arcade dos anos 80, é um deleite só. Mas o mais incrível aqui é a coleção de comida no espeto!

Flying Rabbit

Um site classudo em inglês e francês, com belos ícones abrangendo temas como o amor canino e a aplicação de maionese sobre objetos do dia-a-dia. Humor não usual.

IconsPLUS

Mais um que se encaixa na categoria dos profiças. Ícones de Sci-Fi, HQs e TV para Mac e Windows. Ideal para quem quer deixar sua rede multiplataforma com uma decoração uniforme.

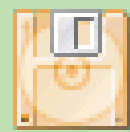
World of Kaos

Destaque para a coleção deste site baseada nas séries animadas da WBTV, como Batman e Superman.

Icon Museo

Site japonês com vitrais feitos de ícones agrupados (*tiles*), coleções artísticas separadas por ano de produção. Ícones egípcios, esquemas de Kaleidoscope, entre outras coisas. Entre e aproveite uma das mais belas coleções de ícones da Web.

Icons.cx

Belo site com vários ícones de qualidade fotográfica (milhares de cores, compatíveis com Mac OS 8.5 ou superior). Todos eles têm a versão grande para o Mac OS X Server! Se você está a fim de deixar seu servidor com uma carinha mais simpática, este é o seu site.

Perfect Yosemite

Esse aqui utiliza o bom e velho Illustrator na criação dos ícones, levando a um resultado espetacular. Na entrada da página, você pode ver um preview do que esperar no Aqua.

The Pseudo Room

Ícones muito bonitinhos, com um visualzinho Copland (lembra?), mas não tem uma biblioteca muito extensa.

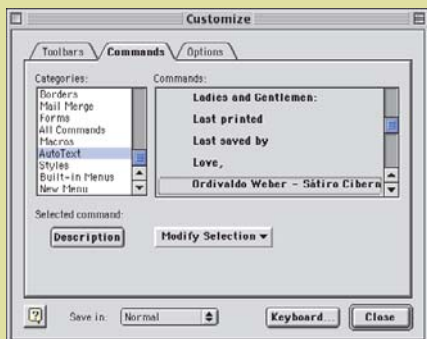
Onde encontrar

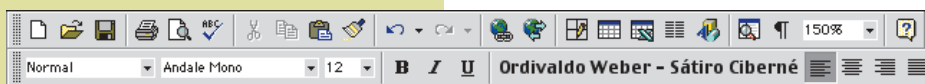
Icon Factory: www.iconfactory.com
Mad Science Laboratories: http://madsciencelaboratories.com
Flying Rabbit: http://pages.infinit.net/kfff/justfly.html
IconsPLUS: www.iconsplus.com
World of Kaos: http://home1.stofanet.dk/worldofkaos
Icon Museo: www.ctktv.co.jp/~i-museo/index.html
Icons.cx: www.icons.cx/icons/index.html
Perfect Yosemite: www.perfectyosemite.com
The Pseudo Room: www.pseudoroom.com
Pixelhaus: www.pixelhaus.com

Textos com um clique

Tem alguma frase que você vive digitando no Word 98? Que tal transformá-la em um botão? Siga os passos:

1 Selecione a opção de menu Tools ▸ Auto Correct e clique na aba AutoText.

2 Digite o texto que você quer “botonizar” e clique em Add.

3 Na janela da direita, encontre a frase que quer “botonizar” e arraste-a para a barra de ferramentas. Agora, sempre que quiser inserir esse texto específico, apenas clique o botão recém-criado.

4 Selecione Tools ▸ Customize, clique na aba Commands e role a lista de funções até encontrar o item AutoText.

DVD com som sincronizado, finalmente!

O iMac DV, o G4 e os novos PowerBooks G3 rodam filmes em DVD, mas com a configuração que vem de fábrica, rodam mal. O sistema, baseado em software, apresentou problemas desde que foi lançado, mas a Apple conseguiu contorná-los com a última versão do QuickTime. Mesmo assim, existem algumas dicas a serem seguidas para melhorar o play de filmes DVD:

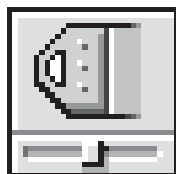
- Baixe o QuickTime 4.1.2, o Mac OS 9.0.4 e o DVD Player 2.0 (ou versões mais recentes).
- Não rode programas em background, nem utilitários de diagnóstico e reparo de disco (Norton FileSaver, por exemplo) e programas como o Seti@Home.
- Configure o monitor para milhões de cores, pois o software está otimizado para essa profundidade de cor e deixar em algo abaixo disso fará com o computador tenha que trabalhar mais.
- Desligue o AppleTalk e desabilite o TCP/IP.
- No painel de controle Energy Saver, configure o HD para nunca reduzir sua rotação *(never spin down)*.

QuickTime 4.1.2 (instalador): www.apple.com/quicktime

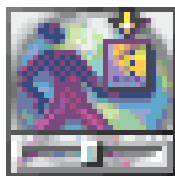
QuickTime 4.1.2 (versão completa): www.apple.com/quicktime/download/support/

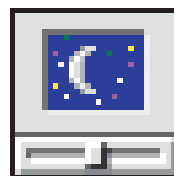
Mac OS 9.0.4: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11610

DVD Player 2.0: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11625

Indicador de bateria impreciso

O indicador de vida da bateria que aparece no Control Strip do PowerBook pode não ser preciso, prometendo mais ou menos tempo de bateria do que realmente está disponível.

A Apple sugere que você descarregue completamente e depois recarregue a bateria para conseguir a leitura mais precisa do indicador.

Update que não atualiza

Se você tentou usar o painel de controle Software Update e está ouvindo nada mais do que um som de alerta (um bip) quando clica no botão Update Now é provável que a extensão Software Update Scheduler esteja desabilitada. Reabilite-a no Extensions Manager para que o Software Update não bipe mais.

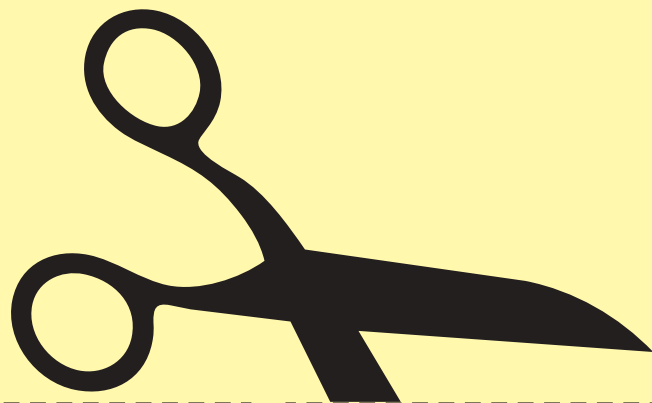
Multiple Users e Energy Saver

Talvez você tenha notado que, quando está usando a função Multiple Users do Mac OS 9, você como Owner (dono) não consegue criar agendamentos persistentes de Startup e Shut Down no painel de controle Energy Saver – depois de restartar, as configurações desaparecem.

Isso acontece, se você estiver usando o Mac OS 9 original. A Apple lançou desde então um update que corrige o problema. A atualização é o Macintosh Manager 1.2 (ele já vem no update Mac OS 9.04) e pode ser encontrado no site http://aus.info.apple.com

Mande sua dica para a seção **Simpatips**. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da Macmania.

Pegue um atalho

Recorte e cole aqueles atalhos de Teclado que quebram o maior galho

O mouse é uma invenção maravilhosa, mas nem sempre é o mais rápido ou prático, ainda mais quando você é daqueles que usam muito o teclado. Por isso, os atalhos e combinações de teclas podem ser uma mão na roda na hora da emergência, seja para simplesmente abrir um arquivo ou até mesmo quando o seu Mac trava e é preciso dar restart. Mas como decorar esse monte de teclas? Calma, por que o desespero? Como somos caras bacanas, resolvemos criar fichas com os principais atalhos de teclado. Portanto, basta dar um ⌘X nas tabelas abaixo (se você não quiser estragar a sua revista, pode dar um ⌘C) e depois dar um ⌘V num lugar de fácil visualização, e pronto. Mãos à obra.

Quando o Mac trava

◁
Que esse botão liga e desliga o Mac, você já sabe. O que talvez não saiba é que, nos Macs mais novos, segurar o botão de força por uns cinco segundos quando o Mac está travado pode desligá-lo à força (esse truque não funciona nos primeiros iMacs 233).

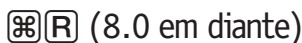
⌘ Option Esc
Força um programa travado a fechar. Tudo o que não tiver sido salvo será perdido.

⌘ Option Shift ◁
Restart forçado. Você perde tudo o que não foi salvo. Não funciona em teclados USB.

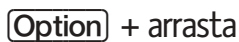
⌘ Control ◁
Restart forçado. Tente este quando o de cima não funcionar. Outro que não funciona em USB, mas nos PowerBooks e iBooks rola tranquilo.

⌘ Option P R
Dá um "zap" na PRAM (Parametric RAM). Zera todos os parâmetros básicos da máquina. Deve ser usado quando alguma placa é instalada ou em caso de desespero extremo. Segure as teclas e espere ouvir dois barulhos de restart.

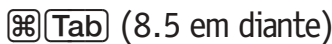
Truques do Finder

⌘ Delete
Joga o documento selecionado no lixo.

⌘ R (8.0 em diante)
Encontra o documento original de um alias (atalho), mas apenas nas versões mais recentes do Mac OS.

⌘ Shift ?
Abre o Help.

Option + duplo-clique
Abre o arquivo ou programa e fecha a janela onde o ícone estava.

Option + arrasta
Copia um documento para qualquer pasta, inclusive para o desktop.

⌘ .
Cancela uma função, como imprimir ou salvar.

⌘ Option Barra de espaço
Troca o layout do teclado, mas precisa ser habilitado no painel Keyboard.

⌘ Tab (8.5 em diante)
Passeia por todos os programas abertos.

Navegando sem o mouse

⌘ →
Quando a janela aberta está em modo lista (View ▸ as List), abre a pasta selecionada.

⌘ ←
Quando a janela aberta está em modo lista, fecha uma pasta selecionada.

⌘ Option →
No modo lista, abre uma pasta e todas as suas subpastas.

⌘ Option ←
No modo lista, fecha uma pasta e todas as suas subpastas.

⌘ ↑
Abre a janela que contém a pasta cuja janela está aberta, indo até o HD, e então passa para o desktop.

⌘ ↑ Option
Faz o mesmo que a dica de cima, mas vai fechando as janelas.

⌘ ↓
Inverte a operação anterior, se a cadeia de janelas tiver sido deixada aberta.

Na hora de ligar

[Shift]
Desabilita as extensões. Primeira coisa a fazer quando seu Mac começa a se comportar estranhamente. Se apertado depois que as extensões já entraram, desabilita a pasta Startup Items.

[Return] (8.5 em diante)
Também desabilita os Startup Items.

[Barra de espaço]
Aciona o Extensions Manager (Gerenciador de Extensões), para que você possa ligar ou desligar alguma extensão antes do startup.

Apertar o botão do mouse
Ejeta disquetes ou outras mídias removíveis (menos CDs).

[Option]
Em Macs recentes (iBook, G4, PowerBook FireWire e iMac DV), ativa o Gerenciador de Startup, que apresenta uma série de ícones indicando os discos que possuem o OS e podem ser usados.

Desliga a memória virtual até o próximo restart.

[Control]
Abre o Location Manager.

[Shift][Option]
Desliga todas as extensões e a memória virtual.

Desliga o RAM Doubler (se houver).

[⌘][Option]
Reconstrói *(rebuild)* o arquivo Desktop DB. Aperte essas teclas depois que as extensões tiverem sido carregadas e antes do Finder aparecer. Faça isso quando seu Mac não estiver mostrando os ícones direito, ou quando ele teimar que o programa que abre o arquivo tal não está no seu disco (e você souber que está). Para reconstruir o Desktop de disquetes ou discos removíveis, basta segurar essas teclas enquanto insere o disco no drive.

Dando boot por fora

Dá boot pelo CD.

[⌘][Option][Shift][Delete]
Pula o disco de inicialização, procurando o sistema em outro disco, inclusive no CD-ROM. Se a tecla [C] não funcionar, tente essa combinação.

Força o PowerBook G3 a dar boot do disco interno.

Força o PowerBook FireWire (e alguns G4) a ligar como um FireWire Target Disk, o equivalente ao velho SCSI Disk Mode. Assim, o PowerBook funciona como um disco rígido FireWire acessível a qualquer outro Macintosh.

Pulando ícones

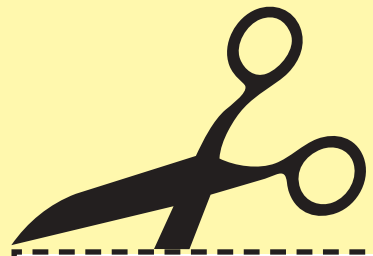
[←][→][↑][↓]
Seleciona o ícone à esquerda, à direita, acima e abaixo de um outro.

Letras
Seleciona o ícone que começa com a letra escolhida (ou aquele que tem a letra mais próxima na sequência). Se você digitar rápido, pode usar várias letras.

[Tab]
Seleciona um ícone em ordem alfabética.

[Shift] + clique nos ícones
Seleciona todos os ícones clicados.

[⌘] + arrastar o ícone
Alinha o ícone com o grid. Selecione todos os ícones e use esse comando para arrumar seu desktop.

[⌘][Option] + arrastar
Cria um alias do arquivo arrastado.

Trabalhando com janelas

[⌘][W]
Fecha a janela.

[⌘][Option][W]
Fecha todas as janelas.

[Option] + clique no botão de fechar janela
Fecha todas as janelas abertas.

[Option] + clique no botão de minimizar janela
Minimiza todas as janelas abertas.

[Option] + botão de zoom (o quadradinho que ajusta o tamanho da janela)
Abre a janela selecionada ocupando quase toda a tela. Em alguns programas, a janela fica realmente na tela inteira.

[Option] + clique no programa em background
Esconde a janela do programa que está na frente.

[⌘] + arrastar janela
Move a janela inativa sem torná-la ativa.

[⌘] + clique no título da janela
Mostra a hierarquia de pastas abertas. Se a janela já estiver no desktop, nada aparece. Arrastando o mouse até uma das pastas da lista, ela será aberta em outra janela.

[⌘][Option] + clique no título da janela
Mostra a hierarquia de pastas abertas. Arrastando o mouse até uma das pastas da lista, ela será aberta enquanto fecha a janela original.

Clicar e segurar no ícone da pasta na barra superior da janela (8.5 em diante)
Seleciona a pasta e permite que ela seja movida sem a necessidade de fechar a janela.

Na janela de Open/Save

[↑] [↓]
Seleciona o item acima ou abaixo na lista.

Letra
Seleciona um item na lista que começa com aquela letra. Em algumas janelas de diálogo (como a de desligar o Mac), para apertar alguns botões vale a inicial da palavra mostrada (R = Restart, S = Sleep). O botão default (o da borda grossa) é acionado por [Return] ou [Enter], e o de Cancel por [Esc].

[Tab]
Move para o próximo item na janela salvar.

[Home]
Move para o topo da lista.

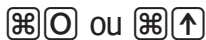
[End]
Move para o fim da lista.

[Page Up]
Corre a lista uma tela para cima.

[Page Down]
Corre a lista uma tela para baixo.

[⌘] [↑]
Move um nível na hierarquia de arquivos.

[⌘] [D] ou [⌘] [Shift] [↑]
Muda da pasta atual para o desktop.

[⌘] [O] ou [⌘] [↑]
Abre a pasta selecionada.

[⌘] [Option] [O]
Mostra o original de um alias.

[⌘] [N]
Cria uma nova pasta.

[⌘] [S]
Salva, se o botão estiver selecionado ou ativo.

[Return] ou [Enter]
Clica no botão Save ou Open, dependendo de qual deles estiver selecionado ou ativo.

[Esc] ou [⌘] + ponto
Fecha a janela de salvar ou abrir.

Na nova janela de Open/Save

(que surgiu com o Mac OS 8.5)

[Option] [→]
Mostra a próxima pasta ou disco (como o Forward de um browser).

[Option] [←]
Mostra a pasta ou disco anterior (como o Back de um browser).

[⌘] [A]
Seleciona todos os arquivos que podem ser abertos se o menu Edit está ativado.

[⌘] [→]
Expande uma pasta na janela Abrir.

[⌘] [←]
Fecha uma pasta na janela Abrir.

Fotografando o desktop

[⌘] [Shift] [3]
Tira uma "foto" da tela inteira, criando um arquivo Picture no HD.

[⌘] [Shift] [4]
Permite selecionar a área que você quer "fotografar". Se você aperta [Shift], a área selecionada fica perfeitamente quadrada.

[⌘] [Shift] [4] [CapsLock]
Tira a "foto" apenas de uma janela. Depois de soltar a combinação de teclas, o cursor vira um alvo – basta apontá-lo para a janela escolhida e clicar.

[⌘] [Control] [Shift] [3]
Em vez de criar um documento, deixa sua foto no Clipboard (área de transferência).

Fireworks 3

Um jeito diferente de criar imagens para a Web

A Macromedia posiciona o Fireworks como uma solução para a Web destinada a designers e àqueles que produzem e finalizam gráficos e páginas para a Internet. Para ambos os fins, existem nele ferramentas poderosas, originais e únicas, que podem adiantar a vida de muita gente, inclusive a sua.

Por ter uma abordagem muito diferente dos demais softwares, é um pouco complicado para as pessoas se familiarizarem com ele. O que eu pretendo fazer aqui é exatamente explicar como funciona essa "abordagem diferente". Daí você decide se gosta dele ou não.

Vetor x Bitmap

Em primeiro lugar, é preciso entender (caso você ainda não saiba) a diferença entre um desenho vetorial e um bitmap. Então, vamos à explicação. Um desenho vetorial é composto basicamente por caminhos *(paths)* e pontos definidos matematicamente pelo programa. Conforme você vai desenhando, esses pontos e *paths* vão sendo gerados. Quando você amplia o desenho, ele não sofre distorções porque, basicamente, o que tem por trás daqueles pontinhos é um monte de equações matemáticas que só precisam ser multiplicadas ou divididas para gerar um novo resultado visual. É o sistema utilizado no Illustrator e no FreeHand.

Já um bitmap é uma matriz de pixels que formam uma imagem, quase como um mosaico. O bitmap, quando sofre alteração de tamanho, é distorcido, ficando serrilhado ou pixelado. É assim que trabalha o Photoshop, por exemplo.

Tá, tá... e afinal, qual é a do Fireworks? Nenhuma das duas e as duas ao mesmo tempo. Nele você pode criar e trabalhar as imagens como se fossem vetores *(object mode)* ou como se fossem bitmaps *(image mode)*.

Aí, o cara que está acostumado a utilizar sempre um ou outro, bitmap ou vetor, se perde no Fireworks, fecha o programa e fica achando um negócio meio estranho que não sabe direito para que serve. Pode parecer complicado, mas não é, pode acreditar.

As várias paletes do Fireworks podem assustar a princípio, mas são muito práticas

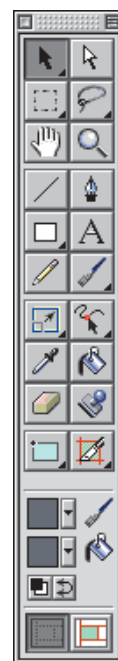
Modo vetorial

Para o usuário trabalhar no modo vetorial, o Fireworks traz o conceito de "objetos". Tudo que for criado ou importado para o documento se torna um objeto e pode ser movimentado, aumentado, diminuído, rotacionado e distorcido. Os demais objetos não se misturam aos anteriores como novos pontinhos num mosaico, vão ser apenas acrescentados por cima ou por baixo dos que lá existirem e continuarão independentes uns dos outros. Além disso, é possível criar camadas *(layers)* que contêm objetos. Ainda nesse modo, é possível transformar um objeto num símbolo ou botão (como no Flash) e utilizá-lo diversas vezes no mesmo ou até em outros documentos.

Crie sua biblioteca de símbolos

Símbolos são simplesmente uma figura que pode ser colada no documento várias vezes com características diferentes (grau de transparência, tamanho, ângulo de rotação...) e, cada vez que um símbolo é colado num documento, é criada uma nova instância dele, independente das demais. Mas se você altera um símbolo, todas as instâncias dele são alteradas automaticamente.

Já um botão, além de tudo isso que um símbolo tem, possui cinco estados:

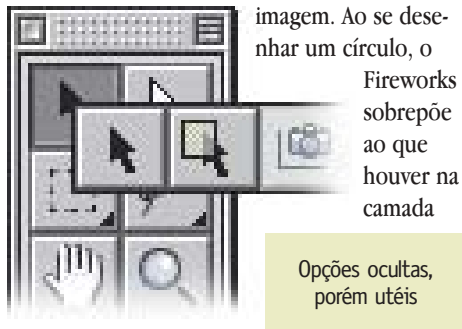
- **Up:** É a aparência que ele terá normalmente, se não houver interação do usuário com a página.

Uma palete meio Photoshop, meio FreeHand

•**Over:** É a aparência que ele terá quando o mouse estiver sobre ele.
•**Down:** É como ele vai ficar ao ser clicado.
•**Over while down:** É como ele vai ficar enquanto o usuário permanecer com o mouse clicado e o arrastar sobre o botão.
•**Active area:** É a área "clicável" do botão.
No caso de você querer utilizar símbolos de outros documentos, na própria janela de símbolos existe a opção de importá-los. Se, no futuro, esses símbolos vierem a ser alterados no documento original, existe a opção "Update" (atualizar), que permite que faz com que o Fireworks busque as alterações feitas naquele documento e automaticamente atualize todos os símbolos no documento desatualizado. O mesmo para os botões.
Estes botões podem ter comportamentos associados a eles, como fazer com que uma outra imagem na mesma página mude, semelhante ao que se faz no Dreamweaver ou no GoLive (com o nome de Actions).

Gráfico em modo bitmap

Gráfico em modo objeto

Modo bitmap

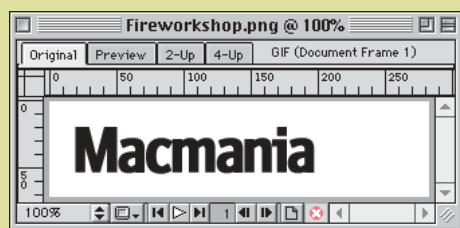
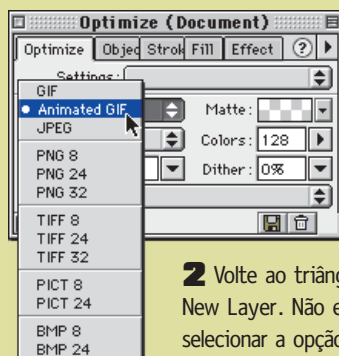
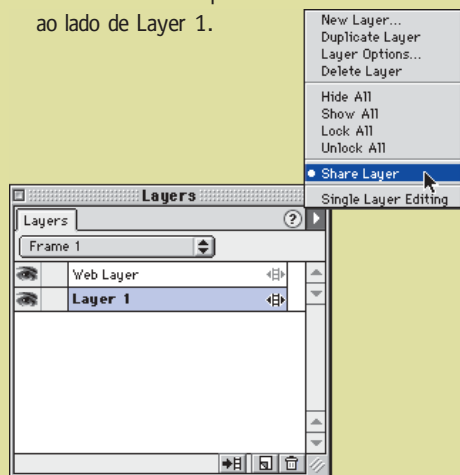
No modo bitmap tudo se comporta como em qualquer programa de pintura ou retoque de imagem. Ao se desenhar um círculo, o Fireworks sobrepõe ao que houver na camada que estiver sendo editada. Aqui sim, é como se fosse um mosaico, e os pontinhos dele serão pintados como um círculo com a cor de preenchimento que o usuário escolher.

Opções ocultas, porém úteis

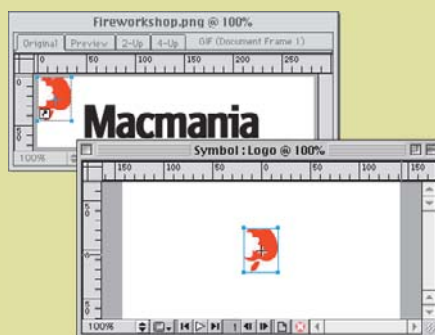
Agora tudo junto

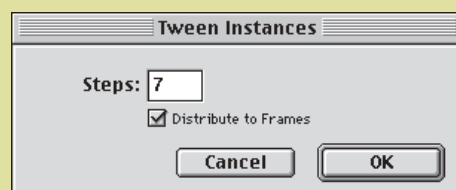
Quando um novo documento é criado, o modo padrão é o de objetos. Se você importar um bitmap nesse documento, ele será acrescentado como um objeto. Aí, se você quiser trabalhar em modo bitmap, é só clicar duas vezes sobre essa figura. Você verá que uma borda listrada aparecerá em volta da imagem. Toda alteração que você fizer será acrescentada a essa imagem em modo bitmap. Para voltar ao modo de objetos, é só clicar no círculo vermelho que fica na barra de status do documento, e toda alteração será acrescentada ao objeto da imagem inicial.

Daí pra Web

Pronto! Você fez, desenhou, pintou e bordou, agora tem que colocar isso tudo numa página, não é?
A primeira forma é você selecionar uma área para ser exportada e pronto. É só marcar direitinho e clicar duas vezes sobre a seleção, que você vai direto para uma janela onde pode pintar e bordar com a palete daquela área escolhi-

Animando símbolos

1 Crie um novo documento e escreva a frase que irá servir de fundo para sua animação.
Na palete Layers, clique no triangulozinho e escolha a opção "Share Layer". Um ícone de fime vai aparecer ao lado de Layer 1.

2 Volte ao triângulo e escolha New Layer. Não esqueça de selecionar a opção "Animated GIF" na palete Optimize.

3 Vá até Insert ▸ New Simbol para criar um novo símbolo (a parte animada do seu GIF). Não esqueça de dar um nome a ele. Copie a imagem do programa onde ela foi criada e cole na janela de New Symbol, depois feche a janela. A imagem vai aparecer na janela principal. Faça uma cópia do seu símbolo ⌘Option D e arraste-a para o ponto final da sua animação.

4 Posicione os símbolos nos lugares desejados. Selecione o segundo simbolo e em Modify ▸ Transform ▸ Rotate 180°.

5 Selecione os dois símbolos, e escolha Modify ▸ Symbol ▸ Tween Instances. Nessa janela, escolha quantos frames vai ter a animação. Selecione "Distribute to Frames" para obter uma animação mais uniforme.

Para finalizar a animação salve a como GIF animado indo direto em File ▸ Export "nome da animação.gif".
Pronto, você já pode encaixar seu GIF animado na sua home page.

FELIPE FATARELLI

da e salvá-la como GIF normal, transparente (com canal alfa ou indexado em uma ou mais cores), animado ou algum outro formato que desejar (JPEG, BMP, PNG ou TIFF).
A outra é utilizando *slices*. Dessa maneira, você marca cada figura que quer criar, escolhe como e com que nome ela deve ser salva utilizando a cortininha de Optimize, coloca seus botões, símbolos e objetos no documento e vai lá em "File ▸ Export". Aí o Fireworks salva para você todas as imagens no diretório que quiser e cria o HTML também. Você pode pedir para o programa salvar tudo em um arquivo ou guardar na área de transferência (Clipboard) para você. Você também pode escolher se quer que os comportamentos (Behaviors no Dreamweaver e Actions no GoLive) sejam compatíveis com o Dreamweaver 2, 3 ou com o GoLive.

Abrindo arquivos

A nova versão do Fireworks trabalha muito bem com o formato nativo do Photoshop (PSD) e arquivos do Illustrator. Ao abrir um arquivo desses, você pode escolher se os layers devem ser "atachados" numa camada só, importados da maneira como estão ou convertidos em objetos. Se o arquivo vier do Photoshop, será aberto como bitmap e, se vier do Illustrator será aberto em formato vetorial.

Salvando

Quando você for salvar seu trabalho, vai se deparar com um único formato para fazê-lo: o PNG. O PNG é um formato aberto, especificado pela World Wide Web Consortium e que, ao contrário do GIF (que hoje é propriedade da Unisys), pode ser gerado por qualquer software sem precisar receber uma licença para isso, o que permite uma maior compatibilidade entre diversas plataformas e softwares na medida em que ele for se disseminando. Apesar dos browsers da Microsoft e Netscape já serem compatíveis com PNG, o formato ainda não "pegou" entre os web designers. A idéia da Macromedia é popularizar o uso desse formato, por várias razões:

- Ele não só permite transparência, mas também transparência em vários graus.
- É um formato de compressão com perda de qualidade da imagem bem menor que o JPEG.
- Os arquivos podem ser salvos em várias resoluções, de milhões de cores até 256 tons de cinza.
- Pode ser salvado entrelaçado e abre mais rapidamente que um GIF no mesmo formato.
- É expansível: softwares podem implementar recursos adicionais ao seu PNG.

Crie diferente!

O grande desafio que o Fireworks enfrenta é o o fato de ele disputar um espaço no mercado apresentando uma solução que às vezes não é bem compreendida por muitos usuários por apresentar um "conceito muito diferente". Mas agora que eu já expliquei o tal "conceito", é só você dar um pulo no site da Macromedia e fazer o download de uma versão *trial* do software pra que você possa entender tudo direitinho... M

MARCELO PERRONE
É um pecezista quinta-coluna.

Ano 2 - Nº20
Parte integrante da revista **Macmania**
Não pode ser vendido separadamente

MacPRO

o suplemento dos power users

ProNotas

Gutenberg é a nova representante da ECRM

A **Gutenberg** largou de vez a Agfa (que abriu uma filial própria no Brasil) e agora está representando no país, com exclusividade, os equipamentes de pré-impressão da **ECRM**. Os técnicos da empresa já estão terminando o treinamento para atender os clientes na escolha do equipamentos e também para dar assistência técnica.
Especializada na geração de imagens de alta resolução profissional, a ECRM lançou recentemente uma nova imagesetter, a Marlin, que possui um disco holográfico giratório que aumenta a fidelidade de registro para formatos grandes (63,5 cm). Essa nova tecnologia substitui o sistema de espelhos tradicional e elimina qualquer possibilidade de erros.
A Gutenberg está trazendo para o Brasil, além da Marlin, mais dois produtos fabricados pela nova parceira: o CtP Wildcat, capaz de produzir 120 chapas por hora e que também possui um disco holográfico giratório, e o CtP Tigercat, ideal para gráficas que produzem posteres e catálogos, com uma resolução que chega a 3.556 dpi.
Gutenberg: www.gutenberg.com.br

Problemas de segurança no FileMaker

Visitantes indesejados podem entrar no banco de dados através do Web Companion

A FileMaker, que produz o banco de dados mais famoso para Mac, admitiu que existe um problema de segurança com o **Web Companion**, o plug-in que permite a um usuário colocar arquivos do FileMaker na Internet. Os furos no Web Companion foram relatados pela desenvolvedora de software Blue World Communications.
Os problemas são três: é possível a um internauta mal-intencionado visualizar o conteúdo de um banco de dados online, acessar as funções de email do plug-in sem autorização e até mesmo mandar emails falsos ou anônimos usando os arquivos do Web Companion.
A empresa correu a informar que até o momento não tem conhecimento de qualquer usuário do FileMaker 5.0 que tenha sido alvo desses ataques, mas pretende disponibilizar correções para esse bug o mais rápido possível.
Enquanto isso não acontece, os técnicos aconselham os usuários a implantarem esquemas alternativos de segurança, como o uso de senhas de proteção no programa ou passar a usar uma versão anterior do aplicativo.
Filemaker: www.filemaker.com

NAB 2000

Final Cut e FireWire fazem do Mac novamente a melhor plataforma para vídeo digital

por Carlos Freitas

Após anos de indecisões e equívocos, os macmaníacos que mexem com Desktop Vídeo agora podem começar a respirar aliviados. Nos últimos anos, o cenário não foi dos melhores, principalmente depois que a Apple decidiu definitivamente que não iria fazer Macs com mais de três slots PCI. Até o ano passado, parecia que a Microsoft, com seu Windows NT, havia ganhado a guerra. Os melhores produtos só saíam para NT, desenvolvedores abandonavam a plataforma Mac – houve até aquele boato de que a Avid iria largar o Mac...
Mas este ano a coisa foi diferente. A Apple está de volta, e com sede de vingança. Foi o que deu para se ver na última convenção da NAB (National American Broadcasters), a principal feira do mercado de vídeo do mundo. Um evento onde se pode ver gente de todo o mundo (incluindo muitos brasileiros) procurando o que há de mais novo em tecnologia para rádio, televisão e... Internet. Sim, pelo jeito a Web já está sendo encarada pelas grandes empresas como o mais novo meio para a "radiodifusão". A Internet dominou a feira, desde seu tema principal – *convergência*, a união entre a TV e o computador – até as dezenas de stands com "soluções" para vídeo na Web.
E a Apple finalmente estava lá, em um stand suntuoso e bem posicionado, como nos velhos tempos, mostrando várias aplicações do Final Cut, com destaque para os novos formatos de televisão digital. Novos produtos, muita audiência e sem nada daquele clima de enterro gerado pelas más notícias.
Muito pelo contrário: com ótimos resultados financeiros e um compromisso declarado de popularizar o Desktop Vídeo, a Apple arrasou.
No stand da Apple, o que se via era muito QuickTime e estações rodando Final Cut Pro para todos os lados: offline, online, HDTV, doméstico. Soluções para todos os gostos. Hoje, a Apple pode se gabar de ter produtos para atender a qualquer demanda, desde o primeiro vídeo do filho recém-nascido até uma grande produção em HDTV. Quem acreditou e continuou usando e pesquisando na linha da Maçã agora vai começar a colher os frutos. Pelo que se viu na feira, Steve Jobs estava certo: a revolução do vídeo no desktop vai ser tão grande ou maior que aquela de dez anos atrás, da "gráfica no desktop", o tal do DTP que fez do Mac o que ele é hoje.
A conclusão que se podia tirar dessa

Drives RAID Array e Zip FireWire da VST: desenvolvidos especialmente para o Mac

NAB foi que a Apple aprendeu com os erros do passado e está conseguindo dar o passo fundamental para o estabelecimento de uma plataforma: seduzir os desenvolvedores. Ao trazer para o mercado uma solução de hardware e software que coloca um novo paradigma para a edição de vídeo digital profissional, a Apple conseguiu finalmente atrair outras empresas que estão desenvolvendo novos equipamentos para ampliar a capacidade dos Macs. Lançamento de produtos para Mac foi o que não faltou (tinha muita coisa para NT também, essa guerra está longe de terminar). Vamos falar aqui de alguns que chamaram a atenção.

Pinnacle

A Pinnacle (www.pinnacle.com) lançará brevemente um novo modelo de Targa, a **CinéWave System**, que permite trabalhar com resoluções maiores que as conseguidas até agora – em proporções 3:4 ou 16:9 a 1080p/24 (1080 linhas, progressivo, a 24 frames por segundo), a próxima revolução em produções cinematográficas – além de DI, DV e componente analógico. Com o auxílio de *breakout boxes* externos, pode-se ter vários tipos de sinal entrando e saindo, até SD e HD simultaneamente.

Matrox

Mas não é só a Pinnacle que está nesse barco do Final Cut Pro. A Matrox (www.matrox.com) chamou muita atenção com sua **RTMac**, placa que promete a edição e composição e adição de efeitos em tempo real. A espera para renderar efeitos é uma das maiores reclamações contra o FCP. Não é à toa que o bordão da Pinnacle era "No More Rendering". A placa está prometida para o segundo semestre e deve trazer para o Mac uma grande leva de usuários que hoje utilizam essa marca no PC.

Final Cut Pro

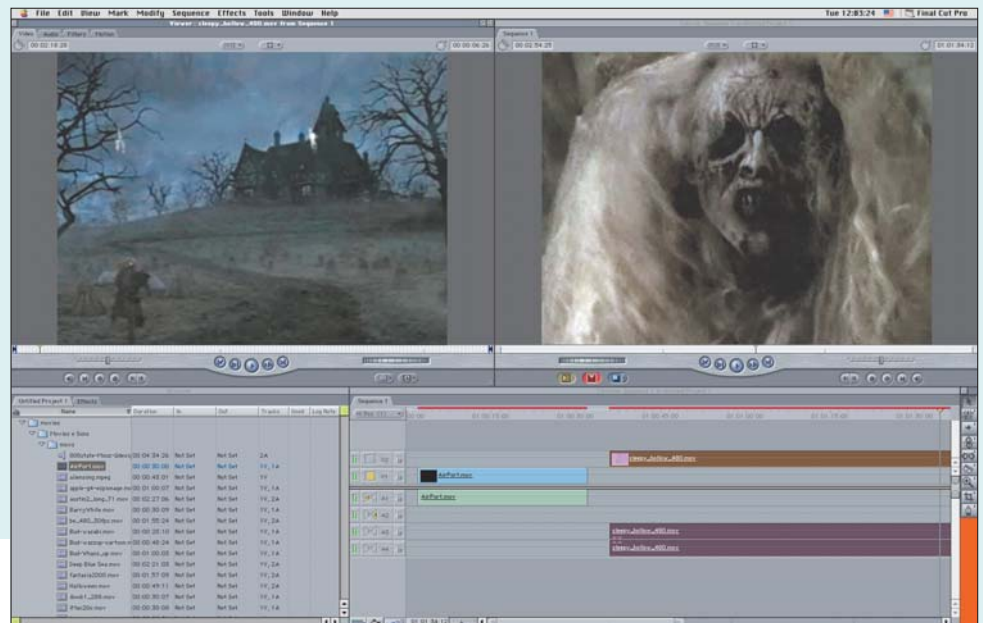
A própria Apple anunciou mudanças – pelo menos a promessa delas. A principal foi o upgrade do **Final Cut Pro 1.2.5**. A nova versão traz a capacidade de tratamento de imagens em YUV para garantir melhor qualidade do produto final, suporte à proporção 16:9 e, finalmente, aceleração pelo Velocity Engine. A Apple deu também um passo que promete grandes novidades para o futuro do Final Cut. Durante a feira ela anunciou a compra da **Astarte**, empresa alemã conhecida pela linha de produtos para criação e produção de discos DVD, todos exclusivos para Macintosh. Com a tecnologia assim adquirida, a Apple poderá embutir no Final Cut a capacidade de produzir filmes DVD completos, com menus interativos criados em Director e suporte a várias línguas.

Final Cut on ICE

O Final Cut Pro ganhou da ICE uma ajudinha: agora é possível acelerar o processamento, com a nova placa **Final Cut Pro On ICE Ultra Edition**. Os "apressados" terão uma maneira de resolverem essa questão, desde que aceitem pagar o preço de US$ 10.995 (mercado americano).

PowerBook FireWire

Os novos PowerBooks G3 FireWire também tiveram seu destaque. Com os novos portáteis ficou bem fácil editar vídeo em campo, ainda mais agora que o iMovie está sendo

Novo Final Cut Pro em toda a sua glória, no Apple Cinema Display

ProNotas
continuação

AppleShare IP 6.3.2 acaba com bug de segurança

Update evita envio de 32 K de dados extras vindos de um servidor Web

A lista de updates da Apple não pára de crescer. Depois de várias correções de bugs no QuickTime e até no Mac OS 9, agora o alvo é o AppleShare IP, que na versão 6.1 ou posterior tinha um problema de segurança envolvendo servidores de Web. O bug acontece quando um pedido de alcance inválido (*invalid range request*) é feito ao servidor de Web por um computador cliente, com o servidor podendo retornar 32 KB de dados extras. O update é para qualquer Power Mac, Server ou Workgroup Server com processador PowerPC G4, G3, 604e, 604, 603e, série 6500 ou 601, e pode ser baixado do site da Apple. É preciso ter o Mac OS 9.0.4 instalado, exceto se a máquina for um Server G4 com o Mac OS 9.0.3.

AppleShare IP 6.3.2: http://asu.info.apple.com/swupdates.nsf/artnum/n11670

CAD anuncia nova versão do VectorWorks

Update tem lançamento simultâneo em português

A Diehl Graphsoft anunciou que está lançando um update para o principal programa de CAD para Mac, o **VectorWorks.** Simultaneamente, a CAD Technology, que distribui o aplicativo no Brasil e na América do Sul, também está disponibilizando uma versão em português do software para quem já é usuário registrado. Essa atualização, segundo diretores da Diehl, tem o propósito de mostrar que a empresa, mesmo depois da fusão com a Nemetschek AG, continua comprometida com seus produtos e novas melhorias ainda serão feitas nos programas criados pela companhia. A versão 8.5.2 tem aprimoramentos principalmente na parte de impressão, sendo agora compatível com mais impressoras, e na importação e exportação de de arquivos DXF. No mercado há mais de 14 anos, o VectorWorks é usado principalmente por arquitetos, engenheiros e designers, tanto para a criação de projetos 2D como 3D. Uma versão demo do programa pode ser baixada no site da CAD Technology, assim como o update em português. Para isso, é preciso ser um usuário registrado das versões 8.0, 8.0.1 ou 8.5.1. Quem adquirir o VectorWorks 8.0 a partir de agora também terá direito ao update gratuito. O download do update em inglês pode ser feito no site da Diehl Graphsoft.

CAD Technology: www.cadtech.com.br
Diehl Graphsoft: www.diehlgraphsoft.com

distribuído gratuitamente pela Apple. A Apple acertou em cheio ao fazer a propaganda do PowerBook FireWire G3 com uma câmera Canon XL1 (veja no site da Apple-Store). Foi muito bom poder ver essa combinação de perto, operar e sentir que realmente funciona muito bem.

HDs VST FireWire

Para guardar tudo isso, só com novos HDs grandes e rápidos, e isso também se viu bastante por lá: a VST lançou sua pequena **torre de HDs FireWire** (aquela que o Jobs mostrou na Macworld de janeiro em San Francisco). São 20 cm de altura com quatro discos removíveis e capacidade de até 300 gigabytes. E ainda vem com uma alcinha para você sair carregando seus gigas por aí. A empresa mostrou também versões FireWire do venerável Zip Drive, de 100 e 250 MB.

Drives Micronet

A Micronet trucou os drives da VST com seu **SANCube** (SAN é um acrônimo para Storage Area Network) de até 220 GB, com um detalhe muito especial: múltiplas conexões Firewire. Ou seja, vários computadores podem acessar o mesmo disco. É uma proposta interessante para quem precisa copiar muitos vídeos ou arquivos grandes de uma máquina para outra e não aguenta mais a lentidão da rede Ethernet. O FireWire, com taxas de transferência de até 50 MB, é bem mais rápido.

Placas de vídeo

Novas placas de vídeo apareceram, trazendo capacidade de saída D1 ao desktop do Mac, tudo em tempo real:

•A **Digital Voodoo – D1 Desktop** (www.digitalvoodoo.net) não é para qualquer um. Ela traz taxas de até 30MB/s, ou seja 30 frames de 1036 KB por segundo, em tempo real, carga pesada para qualquer disco ou computador. Custa US$ 3.995, mas se você quiser só saída fica mais barato: US$ 1.495 (lembre-se que é D1).

•Se o seu negócio é DVD ou DV a Wired (www.wiredinc.com) tem várias soluções: MediaPress, Wired4DVD, Digital Media Press, FireWire DV e FireWire AV, placas com saídas MPEG 1, MPEG 2, DV, e 601 Uncompressed. Junte isso ao seu Media 100 e você terá um belo conjunto para os tempos modernos.

Camcorders Sony

Além dos computadores, os equipamentos de vídeo tradicionais também se modernizaram. O destaque no *low end* ficou para a Sony, com sua nova camcorder DVCAM profissional – a **DSR-PD150DV** – boa especialmente para ligar em computadores com FireWire. Tem três CCD de 380 mil pixels e 1/3 de polegada de tamanho, e bons conectores de áudio (XLR). Vem com um drive de Memory Stick, o formato padrão de cartucho de memória da Sony (concorre com o SmartMedia e o Compact Flash) para armazenar as fotos tiradas com a câmera de vídeo.

combustion*

Também entre as empresas de software nota-se um maior cuidado e uma vontade de apostar na plataforma Mac. A Discreet, empresa conhecida por produtos high-end para NT e SGI como inferno*, flame* e flint* (escritos assim mesmo!), anunciou o **combustion*** para NT e Mac. O programa, que substitui os antigos effect* e paint*, traz recursos da linha mais nobre de produtos da Discreet, como pintura baseada em vetor, composição 3D, render em rede, *keying*, correção de cor e acompanhamento de movimento.

A Apple, com o seu hardware renovado, está voltando a seduzir os desenvolvedores

VTs digitais

Para a turma do topo-de-linha, a novidade foi a nova série de VTs digitais Sony. Foi preenchido o buraco entre o DV (25Mbps) e o Betacam Digital (90 Mbps) com um produto que deve emplacar – a nova linha **IMX MPEG** – máquinas que trabalham a 50 Mbps e custam cerca de metade do preço de uma Digital Betacam.
Detalhe: essas máquinas MPEG trabalham apenas com compressão intraframe e são capazes de tocar fitas Digital Betacam, Betacam SX (um modelo que não "pegou" por aqui) e Betacam SP. Tanto parece bom que, segundo um press release da Sony, a Rede Globo já investiu mais de 2 milhões de dólares nesse sistema.

Bons augúrios

Com toda essa gente fazendo produtos para Mac, é natural esperar que haja uma grande expansão do uso do Mac na edição de vídeo. A compra da Astarte denota que a Apple não está parada e deve vir coisa por aí, principalmente na área de produção de DVDs. Enquanto isso, o negócio é ir produzindo nosso filminho com o Final Cut Pro ou editando o vídeo das férias no iMovie, curtindo a sensação de estar na crista da onda da próxima revolução. M

CARLOS FREITAS
Também está brincando de iMovie no G4, com a filhinha.

Crie o seu plug-in de Sherlock

Parte 2 de 2

por Tiago Gimenez Ribeiro

Na primeira parte desta matéria, nós vimos como enviar informações através do plug-in de Sherlock para uma máquina de busca (*search engine*) qualquer. Agora, nós iremos ver como, através desse mesmo plug-in, podemos fazer a interpretação das informações retornadas pela máquina de busca.

A tag INTERPRET

É dentro da tag INTERPRET que iremos incluir as informações necessárias para a interpretação dos dados obtidos da máquina de busca que estivermos usando. Tomemos, como exemplo, o plug-in da máquina AltaVista, que já tinhamos visto na matéria anterior (listagem 1). Nós já vimos como fornecer as informações básicas sobre o nosso plug-in e sobre a máquina de busca (usando a tag SEARCH – linhas 03 a 08) e como informar para o Sherlock os campos de entrada que fornecerão os parâmetros de busca (usando a tag INPUT – linhas 10 a 13). Agora, para que possamos apresentar ao usuário os resultados da busca, precisaremos incluir dentro da tag INTERPRET (linhas 15 a 27) informações como:

Listagem 1

```
01   # © 1998 Apple Computer, Inc.
02
03   <search
04        name = "AltaVista"
05        action = "http://www.altavista.com/cgi-bin/query"
06        update="http://si.info.apple.com/updates/AltaVista.src.hqx"
07        updateCheckDays = 3
08        method = get>
09
10   <input name="pg" value="q">
11   <input name="kl" value="XX">
12   <input name="user" value="Sherlock">
13   <input name="q" user>
14
15   <interpret
16        bannerStart="<!— BANNER START —>"
17        bannerEnd="<!— BANNER END —>"
18
19        resultListStart="<!— RESULT LIST START —>"
20        resultListEnd="<!— RESULT LIST END —>"
21
22        resultItemStart="<!— RESULT ITEM START —>"
23        resultItemEnd="<!— RESULT ITEM END —>"
24
25        relevanceStart="<!— RELEVANCE START —>"
26        relevanceEnd ="<!— RELEVANCE END —>"
27        >
28   </search>
```

- Localização física do link para o banner da página de resultados;
- Limites físicos (começo e fim) da lista de resultados;
- Limites físicos (começo e fim) de um item individual da lista de resultados;
- Localização, dentro de um item individual, de informações úteis para o Sherlock, como relevância, preço (em caso de uma mercadoria) etc.

Isso será feito da seguinte forma: usando um navegador Web, vá até a página de busca para a qual você está escrevendo o plug-in de Sherlock e execute uma busca qualquer. Salve, em formato HTML, a página que contém os resultados dessa busca e, com um programa como o SimpleText ou BBEdit, abra esse arquivo para que você possa ver o seu código original.

Deveremos encontrar dentro desse código limites físicos que ajudem o nosso plug-in a encontrar as seguintes informações:

- bannerStart (linha 16) e bannerEnd (linha 17): definem a posição do link para o banner apresentado na página de resultados. Se você deseja que o Sherlock apresente para o usuário o banner do serviço de busca utilizado, use essas tags. É sempre bom incluir essa informação, porque, na grande maioria dos casos, é a aparição de banners a principal fonte de renda dos sites de busca.
- resultListStart (linha 19) e resultListEnd (linha 20): delimitadores de início e de término da lista de resultados. Essas tags irão definir, dentro da página HTML apresentada pela máquina de busca, onde começa e onde termina a lista com os resultados obtidos.
Ou seja, você deverá eliminar todo o código que esteja fora desses limites (banners, rodapés etc.).
- resultItemStart (linha 22) e resultItemEnd (linha 23): delimitadores de início e de término de um item individual da lista de resultados.
Dentro da lista de resultados obtida com os delimitadores resultListStart e resultListEnd, estas duas tags definem um único item individual da busca.
- relevanceStart (linha 25) e relevanceEnd (linha 26): posição, dentro dos limites de um item individual da lista de resultados, da informação sobre a relevância (em %) da informação encontrada. Esta tag é opcional.

Essa é a parte mais complexa de nosso trabalho, pois não depende unicamente do criador do plug-in de Sherlock, mas também da empresa que criou a máquina de busca. Quanto mais claro tiver sido o estabelecimento dos limites acima citados no código HTML da página de resultados, mais fácil será para você interpretar os resultados das buscas.

No caso do plug-in do AltaVista, por exemplo, podemos ver que esses limites foram estabelecidos a partir de comentários (tags especiais, como "<!— RELEVANCE START —>") colocados pela própria equipe que escreveu a máquina de busca. Com isso, fica bastante fácil para o programador encontrar as informações de que necessita para criar o seu plug-in de Sherlock. Entretanto, na maior parte dos casos não será essa a realidade com a qual você irá se confrontar. Peguemos, por exemplo, o caso do plug-in da Macmania, que vem agora incluído no CD do Mac OS 9 em português: a máquina de busca do portal Terra (www.terra.com.br), usada pelo plug-in da Macmania, não prevê o uso dos resultados das buscas em plug-ins do Sherlock. Isso fica bem claro ao analisarmos o código em HTML gerado por essa máquina durante uma pesquisa *(listagem 2)*. Como você poderá ver, não existe nenhum delimitador para os itens dos quais necessitamos, o que nos obrigará a encontrá-los manualmente.

Listagem 2
(trechos do código HTML original foram removidos para facilitar a compreensão das informações)

```
<!— CÓDIGO REMOVIDO PARA MELHOR COMPREENSÃO —>
<br>Documentos encontrados sobre: <b>iBook</b>
<a href="http://www.zaz.com.br/macmania/index2.htm">
<img src="http://busca.zaz.com.br/Excite/pictures/AT-new_-
search_button.gif" ALT="Nova Busca" BORDER=0 WIDTH=104
HEIGHT=20 ALIGN="absmiddle"></a><p>
<FONT SIZE=2>
<ul>
<li> Resultados com um sinal vermelho indicam maior possibili-
dade de acerto na busca
<li> Busque por documentos similares atrav&eacute;s dos
&iacute;cones vermelho ou preto ao lado dos resultados.
</ul>
</FONT>

<p><A HREF="http://busca.zaz.com.br/cgi-bin/AT-Macmania
search.cgi?doc=d400&searchpage=http%3A%2F%2Fwww%2
Ezaz%2Ecom%2Ebr%2Fmacmania%2Findex2%2Ehtm"><img
border=0 src="http://busca.zaz.com.br/Excite/pictures/AT-
red_x.gif"> </A> 72% <A architext=result HREF="http://
www.zaz.com.br/macmania/1999/10/25/000.htm">
<b>000.htm</b></A> <ul> <i>Resumo</i>: Novos Macs estouram
no Japão.  Em seu fim de semana de lançamento, os novos
iMacs e iBooks foram responsáveis por 50% das vendas de
computadores no Japão. Entre os dez computadores mais
vendidos, constavam a série dos iMacs, com a entrada do novo
333 MHz Blueberry , o iMac Graphite DV SE e o Power Mac
G4. No mercado de laptops, o iBook Blueberry foi o
primeiro, sendo responsável por uma fatia de 8% </ul>

<A HREF="http://busca.zaz.com.br/cgi-bin/AT-Macmaniasearch.
cgi?doc=d323&searchpage=http%3A%2F%2Fwww%2E
zaz%2Ecom%2Ebr%2Fmacmania%2Findex2%2Ehtm">
<img border=0 src="http://busca.zaz.com.br/Excite/pictures/
AT-red_x.gif"></A> 72% <A architext=result
HREF="http://www.zaz.com.br/macmania/09/24/000.htm"> <b>
O iBook pode se atrasar</b></A> <ul> <i>Resumo</i>:
A Apple parece não estar passando por um bom momento.
Depois da escassez de chips G4 agora são as entregas do
iBook que podem ser interrompidas por causa do terremoto que
ocorreu terça-feira em Taiwan.  </ul>

<!— CÓDIGO REMOVIDO PARA MELHOR COMPREENSÃO —>
<A HREF="http://busca.zaz.com.br/cgi-bin/AT-Macmaniasearch.
cgi?doc=d993&searchpage=http%3A%2F%2Fwww%2Ezaz%2
Ecom%2Ebr%2Fmacmania%2Findex2%2Ehtm"><img border=0
src="http://busca.zaz.com.br/Excite/pictures/AT-black_x.gif">
</A> 52% <A architext=result
HREF="http://www.zaz.com.br/macmania/2000/03/10/001.htm">
<b>Apple anuncia update para iBook</b></A> <ul> <i>Resumo</i>:
</ul>

<p><p></body>
</html>
```

Figura 1

Analisando os resultados

Basicamente, o documento HTML gerado pelo Terra *(fig.1)* apresenta, nesta ordem:
1) Dois banners publicitários.
2) Botão de nova busca, informações gerais.
3) Lista com os resultados da busca.
Das informações acima, a mais importante para nós no momento é a terceira: a lista com os resultados.
Analisando o código e a página apresentada pelo navegador, veremos que a lista com as informações que precisamos começa logo após este bloco de texto:

```
<li> Busque por documentos similares atrav&eacu-
te;s dos &iacute;cones vermelho ou preto ao lado
dos resultados.
```

Esse será o nosso delimitador `resultListStart`.
Do outro lado, o delimitador de término, `resultListEnd`, está representado pelo trecho de código a seguir:

```
<p><p></body>
```

(veja a penúltima linha da listagem 2)
Agora que temos os limites da nossa lista, basta definirmos os delimitadores de relevância e os delimitadores dos resultados individuais. Como podemos perceber, todos os itens de nossa lista apresentam, inicialmente, um ícone (preto ou vermelho), que não podemos incluir na lista de resultados do Sherlock. Assim, deverá ser omitido todo o código relacionado com esse ícone:

```
<A HREF="http://busca.zaz.com.br/cgi-bin/
AT-Macmaniasearch.cgi?doc=d323&searchpage=
http%3A%2F%2Fwww%2Ezaz%2Ecom%2Ebr%2F
macmania%2Findex2%2Ehtm"><img border=0
src="http://busca.zaz.com.br/Excite/pictures/
AT-red_x.gif">
```

Analisando as informações contidas em cada item individual, iremos terminar com valores parecidos com os seguintes:

Figura 2

Listagem 3

```
01 	# Copyright Apple Computer 2000
02
03 	<search
04 		name = "Macmania"
05 		description = "Faz buscas no site da Macmania, a maior revista sobre Macintosh do Brasil."
06 		action = "http://busca.zaz.com.br/cgi-bin/AT-Macmaniasearch.cgi"
07 		method = post
08
09 	bannerLink="http://www.apple.com"
10 	bannerImage="<img src="http://www.apple.com/main/elements/Sherlockbar.gif" alt="Apple Computer">"
11
12 	update="http://si.info.apple.com/channels/br/macmania.src.hqx"
13 	updateCheckDays="3"
14 	>
15
16 	<input name="sp" value="sp">
17 	<input type="image" src="http://www.zaz.com.br/macmania/imagens/b-busca.gif">
18 	<input name = "search" user>
19
20 	<interpret
21 		resultListStart = "ou preto ao lado dos resultados."
22 		resultListEnd = "<p><p></body>"
23
24 		relevanceStart="</A>"
25 		relevanceEnd="%"
26 		resultItemStart = "%"
27 		resultItemEnd = "</ul>"
28
29 		bannerStart = "<NOSCRIPT>"
30 		banerEnd = "</NOSCRIPT>"
31 	>
32
33 	</search>
```

```
relevanceStart="</A>"
relevanceEnd="%"
resultItemStart = "%"
resultItemEnd = "</ul>"
```

O plug-in da Macmania, finalizado, irá se parecer com o apresentado na listagem 3. O conteúdo que analisamos nesta matéria está compreendido entre as linhas 20 e 31.

Finalizando o seu plug-in

Uma vez pronto o seu plug-in, basta agora você transformá-lo em um plug-in “real”, mudando o seu tipo e criador em um editor de Resources como o ResEdit (da Apple), disponível de graça no site de FTP da Apple (`ftp://ftp.apple.com/developer`). Abra o arquivo com o ResEdit e escolha a opção Get Info (menu File). No diálogo que aparecer, mude o tipo do arquivo para `issp` e o criador para `fndf`. Salve o arquivo, feche o ResEdit e pronto! Basta você arrastar o arquivo resultante para a sua Pasta do Sistema (ou System Folder), e o próprio Finder se encarregará de colocar o seu plug-in no lugar adequado, para que você possa testá-lo com o Sherlock.

Recursos do Sherlock 2

A versão 2.0 do Sherlock implementou novas opções para a tag `INTERPRET`. Veja as principais:
•**Canal de vendas:** `priceStart` e `priceEnd` (preço do produto); `availStart` e `availEnd` (disponibilidade).
•**Canal de notícias:** `dateStart` e `dateEnd` (data da notícia).
•**Canal de pessoas:** `nameStart` e `nameEnd` (nome); `emailStart` e `emailEnd` (email).
Se você estiver, por exemplo, desenvolvendo um plug-in de Sherlock para um serviço de email grátis (como o Globo.com), você poderia usar as opções específicas para o canal de pessoas; se, por outro lado, seu plug-in for para um site de venda de produtos eletrônicos, você poderá usar as opções para o canal de vendas; e assim por diante.

Usando o jeito fácil

Obviamente, chegando até aqui você poderia perguntar se não existe uma forma mais fácil de escrever plug-ins para o Sherlock. Felizmente, há. Já existem, disponíveis para download, programinhas shareware como o **Sherlock II Creator** (`www.ekera.com/products/index.tpl`) ou o **Sherlock Generator** (`www.speirs.org/computer/sg.html`), que implementam facilidades como o download automático do código das páginas de busca e a pré-interpretação das informações obtidas. Esses softwares não eliminam o trabalho de criação de plug-ins, mas com certeza são uma boa ajuda.

Últimas palavras

O Sherlock é uma tecnologia fantástica, e os benefícios são evidentes, tanto para os usuários - facilidade de uso, integração com o sistema operacional - quanto para os serviços de busca - maior uso dos serviços, publicidade assegurada, aumento das vendas. Além disso, sua implementação não é difícil e não envolve conhecimento técnico sofisticado. Por todas estas razões, e graças à ajuda da Macmania e da sua seção MacPRO, acredito que o aumento da disponibilidade de plug-ins nacionais será apenas uma questão de tempo... ;-) **M**

TIAGO GIMENEZ RIBEIRO
tiago.r@apple.com.br
Trabalha no DRC da Apple Brasil.

Então, você se animou a fazer seu próprio plug-in de Sherlock para aquele site de compras? Mande a sua obra-prima para `editor@macmania.com.br` que ela será futuramente colocado em um banco de plug-ins brasileiros, em nosso site.

AppleWorks 6

Operação plástica deixa programa mais funcional

Por muito tempo, a Apple manteve em segredo o AppleWorks 6, que até pouco tempo tinha o codinome RainMaker. E, realmente, os preparativos para a nova versão permaneceram em segredo quase que absoluto. O AppleWorks 5.0, como se sabe, desapontou muita gente, pois era apenas o ClarisWorks 5.0 rebatizado, trazendo apenas algumas pequenas novidades. Para a nova versão, porém, a história não é a mesma. São mais de 100 novos recursos e uma interface totalmente reconstruída.

Além disso, o AppleWorks 6 é o primeiro software comercial a estar totalmente "carbonizado", ou seja, está prontinho para rodar nativamente no Mac OS X, que será lançado mais para o final do ano. Isso significa que o programa poderá tirar vantagem completa das características do próximo sistema, como a proteção de memória e multitarefa.

Ao contrário do que diziam os boatos, o AppleWorks 6 não marca o retorno do Claris Emailer, que deverá continuar deitado em seu caixão. A Apple só deve voltar ao negócio de clientes de email com o Mac OS X que vem com um programa desses embutido. Mas vamos ao que interessa.

O AppleWorks é um dos primeiros programas prontos para rodar no Mac OS X

Interface

A primeira novidade que se nota ao abrir o AppleWorks 6 é o seu visual. Não é à toa. A interface está irreconhecível, com barras flutuantes que mudam ou aparecem de acordo com o tipo de documento aberto, seja texto, planilha, pintura, ilustração etc.

O pacote é composto de seis tipos de programas: processador de textos, planilha eletrônica, banco de dados, desenho vetorial, pintura e apresentações. Essa última é uma das principais novidades dessa edição, substituindo aquele anacrônico módulo de comunicação que ninguém usava mesmo. Para controlar tudo isso, existem seis paletes ou janelas flutuantes sensíveis ao contexto. Um detalhe legal é que, quando uma palete é arrastada, ela fica meio translúcida. É frescura, mas é bonito. Bem, vejamos cada uma das paletes.

Agora também dá para criar apresentações

Starting Points

É a primeira coisa que aparece quando você roda o AppleWorks. A palete Starting Points é um conveniente banco de modelos (templates) no qual você pode se basear para começar um novo trabalho. Na parte inferior da palete, existem cinco abinhas: a Basic serve para criar um novo documento em cada uma das seis aplicações disponíveis – básico, como o próprio nome diz; a Assistants traz tutoriais para criar cartões, calendários, certificados ou envelopes; a Recent Items traz os arquivos recentemente editados; a Templates inclui uma lista de modelos já criados de diferentes tipos de documentos; e a Web é onde o usuário poderá acessar novidades, dicas e modelos adicionais diretamente do servidor da Apple na Internet, seguindo a moda "outono/inverno" de integrar os aplicativos e sistema operacional com a Web. O usuário ainda pode criar e nomear abinhas adicionais e usá-las como bem entender.

Clippings

Certamente um dos recursos mais interessantes adicionados ao AppleWorks. Essa palete tem várias utilidades: oferece um catálogo de clip art e fotos, organizadas em diversas categorias e prontas para serem arrastadas para o documento; permite adicionar seus próprios arquivos e abinhas; e ainda possibilita fazer a procura por nome ou palavra-chave. Mas não é só ▶

A palete Clipping oferece grande quantidade de clip arts e imagens

A barra de botões agora flutua

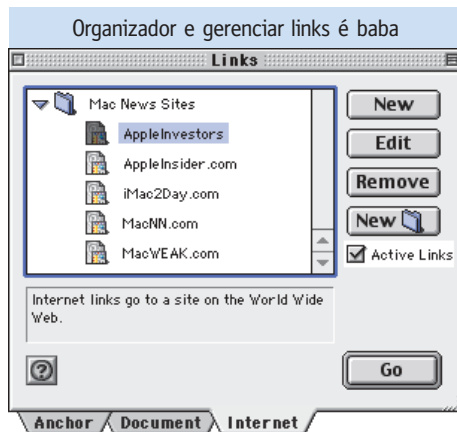
isso. Você também pode catalogar sons e filmes, já que o AppleWorks 6 oferece integração com o QuickTime. Assim, o usuário pode arrastar sons e imagens da palete Clipping ou até mesmo do Finder para qualquer documento.

Barra de botões

Essa barra agora é flutuante. Os ícones ficaram maiores, mas os mais "ceguetas" podem ainda optar por ícones gigantes. A barra de ferramentas muda seu conteúdo de acordo com o tipo de documento, e o usuário ainda pode personalizá-la com os botões que quiser.

Links

A palete Links foi completamente refeita, passando a incluir links âncora (Anchor), que identificam a área do documento para a qual o link vai levar; links para outros documentos (Document) AppleWorks; e links para a Internet. É possível criar pastas e subpastas para organizar todos os links.

Organizador e gerenciar links é baba

Tools

A nova palete Tools, representada por uma caixinha de ferramentas vermelha, pode ser flutuante ou então ser presa às bordas da tela. Ela permite a integração com as diferentes aplicações do AppleWorks com apenas um clique. Possui duas abinhas separadas, Frames e Toolbox. Com a primeira, o usuário pode selecionar frames (caixas) com texto, planilha, desenho ou tabela e para inserir no documento que está trabalhando. Basta escolher o tipo de frame e definir o lugar do documento em que será inserido. Depois, é só arrastar uma dessas caixas para outros documento. Assim, se você estiver escrevendo um texto e quiser inserir um pequeno desenho bem no meio da página, com o texto recorrendo em volta, é dois palitos.

Palete Tools é uma mão na roda

Selecionando a abinha Toolbox, o usuário vê uma palete no estilo Photoshop com todas as ferramentas de edição de texto, desenho, pintura e criação de tabelas. Como ela é sensível ao contexto, o conteúdo da palete se altera de acordo com a caixa selecionada.

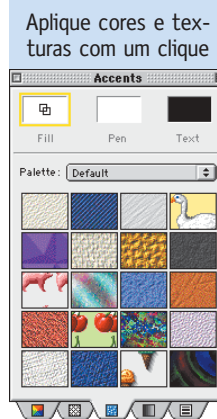
Accents

Essa janela está relacionada com os recursos de desenho e apresentação, incluindo a palete de cores, espessura de linha, e uma série de texturas, estampas e padrões de degradê. Não é a oitava maravilha do mundo cibernético, mas funciona bem.

Aplique cores e texturas com um clique

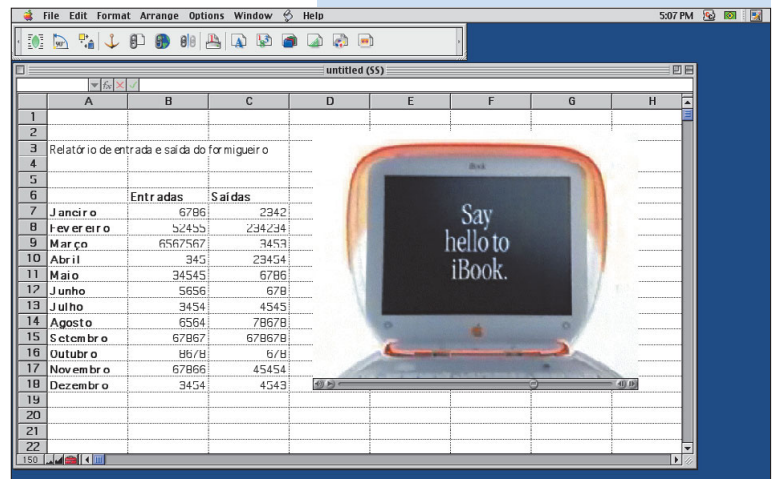
Quanto aos módulos, a grande novidade é a introdução do Presentations. Apesar de não ser tão completo como o PowerPoint da Microsoft, ele possui recursos suficientes para preencher as necessidades dos usuários menos exigentes com suas apresentações.

Em relação à planilha eletrônica, a Apple acrescentou ao programa mais de 100 funções pré-definidas (fórmulas que você pode usar para realizar cálculos e conversões trigonométricas nas células da planilha e nos campos da base de dados). Você pode, por exemplo, calcular o valor futuro de sua poupança ou investimentos (olha aí, George Soros), baseado numa determinada taxa de juros durante um período específico.

Porém, de modo geral, as aplicações não evoluíram muito em relação ao recursos que oferecem. O processador de texto é basicamente o mesmo. Na versão anterior...

Pró: Interface bem resolvida; ótima integração entre as aplicações
Contra: Apenas um nível de Undo; delete para frente nos teclados translúcidos da Apple não funciona; falta dicionário em português

dade, sentimos falta dos menuzinhos da barra de botões que indicavam a fonte, tamanho, estilo etc. que existiam na versão anterior. Já o airbrush (aerógrafo) no programa de desenho continua tão mequetrefe quanto sempre foi, enquanto a ferramenta de desenho continua sendo honesta e funcional, para quem não precisa de um produto profissional como o FreeHand ou o Illustrator.

As grandes mudanças no AppleWorks 6 não estão propriamente nos módulos, mas nas mudanças mais gerais. Além da nova interface, janelas e barras de menu, outro ponto importante que a Apple trabalhou foi na compatibilidade entre as versões de Mac e Windows (é, tem versão de Windows, sim). Você pode abrir a mesma versão do documento tanto em Mac quanto em Windows, sem ter que passar por irritantes processos de conversão. Outra característica que melhorou muito no AppleWorks é a gravação e recuperação de arquivos. O recurso Auto-Save permite determinar intervalos periódicos de até um minuto para salvar automaticamente o documento. Quando o computador trava no momento em que você está trabalhando, depois que o sistema for reiniciado o AppleWorks abre automaticamente e pergunta logo de cara se você quer recuperar a última versão salva pelo Auto-Save, ou então abrir a última versão salva através do comando Save

Os números na planilha são fictícios, mas o filme QuickTime é de verdade

(isso porque o documento só é realmente salvo quando o usuário manda).

A integração com o QuickTime é uma outra boa sacada do AppleWorks 6, que permite inserir arquivos de som, imagens ou filmes em qualquer documento, inclusive planilhas, na base do *drag and drop*.

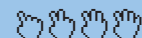
Inserir caixas com imagens planilha e tabelas é ridiculamente fácil

Sem volta

Mas nem tudo são flores. Apesar de tudo o que a Apple fez pelo programa, ainda existem algumas coisinhas que não caem bem. O primeiro grande problema é o Undo (desfazer) de apenas um nível. Em outras palavras, você só pode voltar um passo para trás em qualquer documento, o que, cá entre nós, é algo que beira o absurdo. Mais de um Undo é um recurso fundamental, encontrado em um sem-número de aplicativos, como é o caso de Word 98 e companhia. Para piorar, no momento em que salva um documento no AppleWorks 6, você perde o direito ao único Undo oferecido. Esperamos que esse tópico esteja em número um na lista de novos recursos da próxima versão.

Outra coisa irritante do AppleWorks é o fato de ele ainda se recusar a funcionar com os layouts de teclado modificados, que fazem com que a tecla Clear funcione como Delete para frente – coisa essencial para quem usa bastante o processador de texto, como é o caso do pessoal aqui da redação. Por algum motivo, só os programas da Apple não aceitam essa modificação.

O AppleWorks 6 impressiona bem por sua praticidade e elegância, podendo muito bem ser a ferramenta principal de produtividade de seu Mac para tarefas de escritório ou caseiras, desde que você não se importe de ter apenas um nível de Undo. Na nossa opinião, isso compromete um pouco o produto final, porque são características muito úteis e certamente fáceis de implementar. Se a Apple consertar isso na próxima atualização e, pelamordedeus, acrescentar um dicionário em português (e quem sabe traduzir o programa para português, hein? hein?), poderemos usar o AppleWorks sem medo de sermos felizes. Não é pedir muito. M

APPLEWORKS 6

Apple: www.apple.com.br
0800-12-0202
Preço: US$80
(preço no Brasil ainda não definido)

Action Utilities

Pacote tem mil e um utilitários
Um deles deve ser o que você precisa

Desde que o Now Utilities morreu, muitos macmaníacos sentiram um vazio em seu desktop, devido às facilidades que esse pacote de utilitários proporcionava para lançar aplicações, abrir pastas ou visualizar e gerenciar fontes. Chega de saudade.

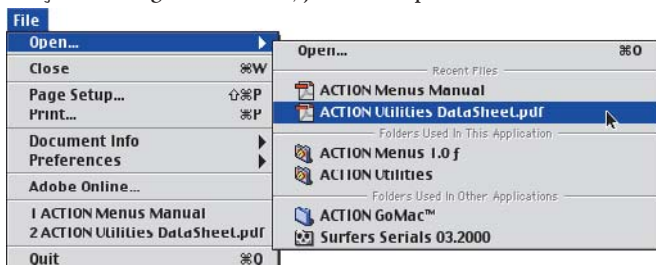
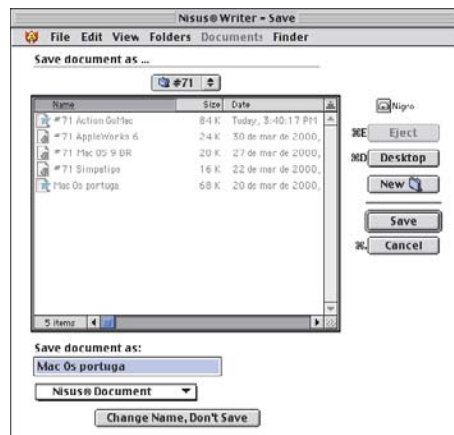
Os programadores originais do Now lançaram seu sucessor direto, o Action Utilities – uma verdadeira caixa de surpresas.

O pacote é constituído por quatro produtos diferentes que podem ser instalados – e também comprados – em separado: Action Menus, Action Files, Action GoMac e Action WYSIWYG. Cada instalador adiciona uma extensão ao Mac OS, mas apenas um painel de controle é responsável por gerenciar todos os utilitários, o que é uma idéia ótima, tornando tudo mais fácil. Vejamos o que faz cada um deles.

Action Files

O Action Files é uma ferramenta para simplificar o ato de salvar e abrir documentos. O que ele faz basicamente é trazer um mini-Finder para dentro da janela de Open/Save As. Assim você pode ver a listagem de pastas e aplicativos por nome, data, tamanho etc.; mover itens para o lixo (e esvaziá-lo); renomear arquivos e pastas; criar novas pastas; e até executar buscas. Assim como no Navigation Services (a nova janela de Open/Save presente no Mac OS 9 e em alguns programas), é possível adicionar pastas e documentos a um grupo de favoritos. Também dá para utilizar qualquer fonte instalada para exibir os nomes dos arquivos (mas isso já é frescura!).

Interessante é a possibilidade de selecionar até três critérios para ordenar a listagem de arquivos (ex. pastas e documentos recentemente usados pelo aplicativo, favoritos e nome). É possível até mesmo definir programas que não serão afetados pelo utilitário.

No final das contas, o Action Files, embora interessante, é o produto mais fraco do pacote, com vantagens e também desvantagens em relação ao Navigation Services, justamente por-

Abra o arquivo desejado sem burocracia

A janela de Save As vira um mini-Finder

que oferece um monte de recursos para uma tarefa simples como abrir e salvar documentos. A sensação que fica é que o exagero pode complicar, no final das contas. Na verdade, a melhor coisa do produto é o fato de já trazer a lista dos documentos e arquivos recentemente utilizados nos itens de menu Save As e Open (função que fará os mais velhos lembrarem do Super Boomerang). Só isso já faria bem o serviço.

ACTION FILES

Pró: Agiliza a tarefa de abrir e salvar documentos

Contra: É tanto recurso que a tarefa que era simples pode ficar complicada

Action Menus

Depois de instalar o Action Menus, você verá que a barra na parte superior do desktop foi modificada, trazendo mais opções de menus. Logo ao lado do Apple Menu (o da maçã, para os íntimos), encontra-se um pequeno ícone triangular que, se clicado, mostra as aplicações recentes. No lado oposto, aparece o mesmo ícone, só que este mostra todos os documentos e pastas recentes utilizados pelos programas.

O Action Menus ainda acrescenta mais dois menus facilmente identificáveis: um mostra todas as janelas abertas no Finder ou no programa, e outro lista todos os documentos e pastas recentes relativas à aplicação ativa no momento. Também é acrescentado um menu que contém todos os volumes que estão sendo utilizados por seu Mac, sejam HDs, Zips, CDs ou outras máquinas conectadas através de uma rede.

Você pode criar menus para qualquer necessidade

Todos os menus, inclusive o Apple Menu, passam a exibir os conteúdos hierarquicamente; cada programa listado possui um submenu com as janelas abertas e os documentos e pastas mais recentes. Os itens que forem pastas, por sua vez, oferecem acesso também ao seu conteúdo. Mas se você achar que tudo isso é "muito menu" ou então quiser ter outras opções especialmente criadas para suas necessidades, sem problema. A partir do painel de controle, é possível deletar, organizar, adicionar qualquer menu e até controlar seu conteúdo.

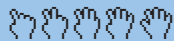
Na hora de criar ou modificar um menu, você escolhe de uma lista o ícone que vai aparecer na barra do Finder e, além de adicionar os documentos e programas que desejar, também poderá incluir funções que mostram as aplicações ativas, a lista de janelas abertas, os documentos/programas/pastas/ser-

Delete itens do menu rapidamente

vidores recentes, os discos montados e ainda dá para incluir linhas divisórias para melhor organizar o menu. Tudo na base do drag and drop. Se você pensa que tudo isso é suficiente, espere para ver o resto. O Action Menus permite arrastar arquivos do desktop diretamente para o Apple Menu ou qualquer menu personalizado e também deletar os itens que quiser usando Delete enquanto clica em cima do alvo. Você também pode determinar que vários programas sejam fechados ou lançados simultaneamente a partir dos próprios menus, utilizando as teclas Q e O, respectivamente. Chega? Que nada. O Action Menus apresenta os ícones dos itens listados e é capaz de associar comandos de teclado para lançar o programa, painel de controle, pasta ou documento que desejar. Para isso, basta selecionar, por exemplo, o Network Browser no Apple Menu e pressionar a combinação de teclas desejada (por exemplo: ⌘J, Option1, ControlU ou F1). Assim será possível abrir qualquer arquivo sem tocar no mouse.

Os menus podem ter esses ícones

É claro que criar esses atalhos de teclado pode causar algumas confusões. Exemplificando: a combinação ⌘N serve para criar uma nova pasta no Finder ou para criar um novo documento na maioria dos aplicativos. Mas se você utilizar o programa para associar esse comando a outra coisa, é o Action Menus que vai predominar. Por isso, não utilize combinações de teclas que já sejam utilizadas pelo Finder ou por um aplicativo, para evitar chateações. Convenientemente, o painel de controle do Action Utilities permite deletar os atalhos de teclado que você criou. Por fim, ele ainda adiciona ao menu de programas os comandos Show Finder Only (mostrar apenas o Finder) e Show/Quit All (mostrar/esconder tudo), que são bem úteis em determinadas ocasiões. A única coisa que faltou foi a possibilitade de dar nomes aos menus, em vez de ícones. Mas nem tudo é perfeito.

ACTION MENUS

Pró: Grande diversidade de recursos úteis; personalizável

Contra: Pode confundir o usuário por excesso de informação

Action WYSIWYG

Na hora de selecionar a tipografia de um documento, ninguém é obrigado a lembrar qual a aparência de cada fonte instalada no sistema e nada mais justo do que ver as opções em seus próprios aspectos. WYSIWYG, além de uma palavra esquisita, é o acrônimo de What You See Is What You Get ("o que você vê é o que você terá; soa melhor em inglês"). Assim como fazia o Now Utilities, o Action WYSIWYG mostra as fontes com sua aparência real nos menus e ainda é capaz de apresentar centenas de fontes simultaneamente, com o recurso de múltiplas colunas.

Como todo o resto do pacote, o utilitário é completamente compatível com o Mac OS 9 e rolou bem em quase todos os programas – menos com o AppleWorks 6 *(ver resenha nesta edição)*, que passa a exibir um grande menu vazio. Isso certamente está relacionado ao fato de o aplicativo da Apple já oferecer recurso semelhante (se bem que o Office 98 também faz a mesma coisa e nem por isso o Action WYSIWYG deixou de funcionar corretamente).

Mais do que ver as fontes concretamente, pode-se também alterar a ordem de exibição, o que permite que você coloque no topo da lista as suas fontes preferidas. Ainda é possível definir etiquetas *(labels)* de cores iguais ao do Mac OS e definir tamanhos diferentes para a exibi-

Display das fontes pode ser personalizado

Todas as fontes vistas de uma vez

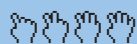
ção de cada fonte – o que pode tornar o menu mais prático, visualmente falando.

Uma das melhores coisas mesmo é a possibilidade de habilitar ou desabilitar fontes no próprio painel de controle e ainda criar grupos de fontes, o que é muito útil para quem possui diversas delas instaladas, mas não precisa utilizar todas ao mesmo tempo.

No painel de controle, é possível configurar o tamanho em que as fontes serão apresentadas nos menus. No entanto, definir tamanhos acima de 12 ou 14 pontos pode deixar a resposta dos menus mais lenta, principalmente nos Macs menos potentes. Por outro lado, você pode definir que o modo WYSIWYG seja habilitado somente quando pressionadar ⌘ Option Control Shift (a escolha é sua).

Action GoMac simula a barra do Windows

O único inconveniente é que esse tipo de utilitário pode causar ocasionalmente comportamentos anormais em seu Mac, como chegou a acontecer no 5500 onde o testamos (o menu de fontes de repente ficou vazio, o painel de controle fechava sozinho, e só depois de reinstalar o programa é que tudo voltou a funcionar normalmente).

ACTION WYSIWYG

Pró: Gerenciamento de fontes; muitos recursos para organizar o menu de fontes

Contra: Pode ser instável

Action GoMac

O Action GoMac é um utilitário que também pode ser muito útil, principalmente para quem saiu do PC e ainda está tentando se ambientar com o Mac. O que ele faz é basicamente criar uma barra de tarefas igual (quer dizer, melhor que) a do Windows na parte de baixo do desktop. Tem tudo lá: o botão Start, os ícones de atalhos (Quick Launch), as aplicações ativas e até o reloginho do lado direito – clicando sobre este último, faz surgir um conveniente calendário. Mesmo para os macmaníacos mais ortodoxos, o Action GoMac pode ser uma solução útil para lançar programas e iniciar programas ou documentos rapidamente – desde que não se incomode de ter que usar esse artifício emprestado da Microsoft (admita, é uma idéia que funciona).

Assim como o Action Menus, você pode configurar de várias formas essa barra de tarefas. Por exemplo: para não ter que ficar vendo a barra do GoMac o tempo todo ocupando parte de seu desktop, é possível determinar que ela se esconda automaticamente quando não estiver sendo usada. Para fazer ela aparecer, basta mover o cursor até a parte inferior do desktop. Mantendo o mouse clicado sobre algum dos botões da barra de tarefas, surge um menu que possibilita, entre outras coisas, fechar um aplicativo, escondê-lo ou então esconder todos os outros. Além disso, esse menu informa o quanto de memória o programa está utilizando.

Se você não gostar do botão Start, poderá dar um sumiço nele ou então terá a opção de mudar seu ícone e definir um novo nome para ele, a partir de uma lista oferecida no painel de controle do Action Utilities. É possível adicionar e remover diferentes itens ao menu do botão Start; mas, se você optar por utilizar o Action Menus, talvez não haja sentido em mantê-lo ativo – já não é tão eficiente nem tão fácil de personalizar.

Para incluir algum ícone no QuickLaunch, é necessário arrastar o item para a barra do GoMac. Depois clique o ícone para ver o quão prático é esse lançador de aplicativos, que substitui perfeitamente o Launcher do Mac OS. Mantendo o mouse clicado sobre algum atalho, um pequeno menu mostra o nome do programa ou documento, além de oferecer as opções de remover, dar um Get Info ou abrir o item. Porém, o melhor da história é que o GoMac permite adicionar os módulos de Control Strip ao lado do relógio, dispensando o uso da barra Control Strip, que às vezes é um pé no saco.

É sempre bom ter um calendário à mão

O comando ⌘ Tab fica bem mais eficiente

Como no Windows, os programas abertos ganham um botão na barra do GoMac para facilitar a mudança de um para outro, e ainda dá para definir que um programa seja escondido automaticamente quando isso acontecer. Mais um benefício do GoMac é que, quando se usa o comando ⌘ Tab (dá para usar também Option Tab ou Control Tab), uma janelinha mostra os ícones dos aplicativos disponíveis e o nome do que estiver sendo selecionado, facilitando terrivelmente a troca entre programas. Realmente funcional.

ACTION GOMAC

Pró: Melhor que a barra de tarefas do Windows; substitui o Launcher e a barra de Control Strip

Contra: Poderia ser menos parecido com o similar do Windows

Resumo da ópera

Os utilitários “Action” parecem uma cartola de mágico, onde a cada hora se descobre alguma coisa diferente, principalmente no caso do Action Menus, que impressiona por tudo que oferece. No começo, você fica meio cético; mas depois fica difícil imaginar seu Mac sem alguns dos recursos oferecidos.

Por isso, vale pena dar uma conferida de perto no Action Utilities, até porque cada utilitário pode ser testado gratuitamente por 30 dias. M

ACTION UTILITIES

www.actionutilities.com

Cada programa: US$ 29,95

Pacote completo: US$ 79,95

Por que a Apple se salvou

Junho de 1997. O auge da maior crise da Apple de todos os tempos. A revista Wired (a Bíblia da vida online e da economia digital) sai com uma capa mostrando o logo da Apple sangrando e envolto em uma coroa de espinhos, como um ícone cristão, sobre a palavra "Pray" ("reze"). A matéria, de grande repercussão, é uma coleção de 101 "conselhos" para a recuperação da empresa, dados por vários luminares da indústria de informática (você pode ler a versão online em www.wired.com/wired/archive// 5.06/apple.html).

Agora é maio de 2000. A Apple está recuperada e crescendo. Trinta meses depois, o que mudou? Resolvi fazer uma rápida contagem de quantos conselhos foram "seguidos". O resultado foi:

Cumpridos – 40
Não cumpridos, mas poderiam – 32
Idéias absurdas e piadinhas – 29

O resultado é impressionantemente positivo. Tirando as sugestões furadas que não passavam de tiração de sarro, mesmo em 1997, a Apple fez muitas coisas que não estava fazendo e foram fundamentais para a sua reabilitação.

Aí vão as mais interessantes:

5 e 70 Simplificar a nomenclatura e a linha de produtos (hoje se resume a iMac, G4, PowerBook e iBook).
7 Melhorar os canais de distribuição e venda (venda direta pela Internet, via AppleStore).
10 Fazer uma nova e marcante campanha publicitária (Pense Diferente!).
14 Criar um design revolucionário para distinguir-se da concorrência (todos os designs novos são assim).
15 e 54 Parar de se dispersar fazendo Newtons, impressoras, câmeras e scanners.
19 Eliminar os cabos, promover o wireless (iMac, AirPort).
23 Atualizar o logo (sumiram as listras arco-íris).
25 Voltar a fazer laptops inovadores (iBook).
37 Tirar proveito da tecnologia da NeXT (Mac OS X).
50 Toda a autoridade para Steve Jobs (na época da sugestão, quem mandava era o Gil Amelio).
83 Criar programas impressionantes e exclusivos para Macs (Final Cut, Sherlock, iMovie, AppleWorks 6).

Dentre as sugestões ignoradas, algumas são intrigantes e poderiam representar um caminho alternativo válido para a empresa:

1 Parar de fazer hardware e concentrar-se em sistemas operacionais para bater de frente com a Microsoft (sem os lucros do hardware e com o Linux na área, isso seria arriscado demais).
2 Criar tecnologias aplicadas a eletrodomésticos (quem está tentando fazer isso é a Sony – e a Microsoft também).
21, 81 e 96 Vender-se ou associar-se à IBM, Motorola, Sony, Nintendo ou Oracle (não foi preciso).
30 Apoiar os estudantes com programas de financiamento (por que não?).
31 Criar um PDA barato com email celular, TV de bolso ou telefone com Internet (vamos esperar até julho para comentar essa).
34 e 76 Fazer o Mac OS rodar em PCs (possível, mas não provável).
59 Investir tudo no aperfeiçoamento do Newton e estender o seu sistema operacional para outros aparelhos além de PDAs (em vez disso, o Palm roubou a cena e o Newton morreu).
60 Substituir o kernel Mach pelo Windows NT e implementar uma interface estilo Mac por cima (em vez disso, continuamos migrando para uma versão de Unix com uma interface estilo Mac por cima).
62 Fazer um computador que nunca trava (talvez, com o Mac OS X, isso seja possível).
93 Fazer um ambiente de programação que não exija escrever código (Alan Kay, um dos mentores da Apple, queria fazer nisso há 30 anos; ainda ninguém conseguiu).
100 Fazer algum brinquedo informático associado com a Pixar ou Disney (tá bom que o Steve iria queimar o filme assim).

Além dos conselhos numerados, há vários assinados por personalidades da indústria. Alguns se revelaram premonitórios: Milo Medin, o presidente da @Home (primeiro provedor de banda larga dos EUA), achava que "se a Apple acabar, talvez a Microsoft domine tanto o mercado que o Ministério da Justiça intervenha e quebre-a em empresas menores". Bruce Horn, um dos criadores do Mac, achava que era preciso desenvolver um supersistema de busca (hoje temos o Sherlock) e update de software automático pela Internet (também já existe). Jef Raskin, o próprio inventor do Mac, achava que a Apple tinha que dizer adeus a tecnologias velhas para simplificar a plataforma (acabaram-se as portas seriais, o SCSI onboard e o disquete). Marvin Minsky, um dos pioneiros da inteligência artificial, achava que o ideal seria fazer um computador "vestível" ou um palmtop – certamente, esse é um dos planos do Steve.

Lógico que estou contente e aliviado com o atual rumo da Apple (pelo menos até a próxima crise), pois seria preocupante se ela não tivesse seguido algumas das idéias mais óbvias. E, se tivesse mudado tanto de direção que não fosse aplicável nenhum conselho da revista, a Apple teria deixado de ser essa singular empresa com a qual vivemos às turras, mas cujos produtos adoramos. M

MARIO AV marioav@mac.com
Acha que a Apple poderia fazer um marketing conjunto com a Gillette – "Mach 3 & Mac G4"... ops, piadinha infame, foi mal...